

**PEMBUATAN WEBSITE PETA WISATA
KABUPATEN KARANGANYAR**

TUGAS AKHIR

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mencapai Gelar Ahli Madya
Program Diploma III Ilmu Komputer**



Diajukan oleh :

ANWAR FIRDAUS

NIM.M3107010

**PROGRAM DIPLOMA III ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

2010

HALAMAN PERSETUJUAN

**PEMBUATAN WEBSITE PETA WISATA
KABUPATEN KARANGANYAR**

Disusun Oleh
ANWAR FIRDAUS
NIM. M3107010

Laporan Tugas Akhir ini disetujui untuk dipresentasikan
Pada Ujian Tugas Akhir
Pada tanggal _____

Pembimbing

Fendi Aji Purnomo, S.Si
NIDN. 062609802

HALAMAN PENGESAHAN
**PEMBUATAN WEBSITE PETA WISATA
KABUPATEN KARANGANYAR**

Disusun Oleh
Anwar Firdaus
NIM. M3107010

Dibimbing Oleh

Fendi Aji Purnomo. S.Si
NIDN. 062609802

Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan
Oleh dewan penguji Tugas Akhir
Program Diploma Ilmu Komputer
Pada hari _____ tanggal _____

Dewan Penguji

1. Penguji 1 Fendi Aji Purnomo. S. Si ()
NIDN. 062609802
2. Penguji 2 Agus Purnomo, S.Si ()
NIDN. 0607038501
3. Penguji 3 Wiharto, ST., M.Kom ()
NIP. 19780909 200812 20002

Disahkan Oleh

a.n Dekan FMIPA UNS
Pembantu Dekan I

Ketua Program Studi
DIII Ilmu Komputer UNS

Ir. Ari Handono, M. Sc, Ph. D
NIP. 19610223 198601 1 001

Drs. Y. S. Palgunadi, M. Sc
NIP. 19600809 198612 1 001

ABSTRAK

ANWAR FIRDAUS, 2010. **PEMBUATAN *WEBSITE* PETA WISATA KABUPATEN KARANGANYAR**. Program Diploma III Ilmu Komputer Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Kabupaten Karanganyar memiliki banyak objek wisata yang sangat menarik untuk dikunjungi, namun promosi dan sosialisasinya masih menggunakan media konvensional seperti *booklet* atau brosur yang memiliki kekurangan yaitu keterbatasan ukuran dan jumlah. Sebuah sistem informasi peta wisata Kabupaten Karanganyar yang berbasis *web* telah dikembangkan sebagai alternatif media promosi dan sosialisasi. Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah untuk mempermudah promosi dan sosialisasi objek wisata yang ada di Kabupaten Karanganyar.

Metode yang digunakan dalam pembuatan *website* ini adalah pencarian data berupa studi pustaka dan survey lapangan. Penentuan konsep, desain aplikasi dan pembuatan *website* ini menggunakan *Macromedia Dreamweaver 8* sebagai *software* utama dan *XAMPP 1.6.4*, *Navicat Lite 8.2*, *Adobe Photosop CS*, *CorelDraw 11* dan *Macromedia Flash 8* sebagai *software* pendukung.

Hasil dari pelaksanaan Tugas Akhir ini adalah sebuah *website* yang menampilkan peta dan informasi mengenai objek wisata Kabupaten Karanganyar, dimana penambahan dan perubahan data di dalam *website* tersebut dapat dilakukan tanpa merubah struktur *website* tersebut. *Website* tersebut dilengkapi dengan fitur peta wisata yang berbasis *flash*, pencarian obyek wisata, pilihan bahasa Indonesia dan Inggris serta halaman *administrator* untuk memelihara *website*.

Key : website, peta wisata Karanganyar

ABSTRACT

ANWAR FIRDAUS, *BUILDING A TOURISM MAP WEBSITE OF KARANGANYAR DISTRICT.* *DIII of Computer Science, Faculty of Mathematics and Natural Sciences, University of Sebelas Maret Surakarta.*

Karanganyar District has a lot of very interesting tourist attraction to be visited, but the promotion and socialization are still using conventional media such as booklets or brochures that have a deficiency which is limited in size and number. A web-based tourist map information systems of Karanganyar District has been developed as alternative promotions and socializing media. The aim of this final project is to make promotions and socializing of Karanganyar Tourism to be easier.

The methods used in the building of this website were the search for data such as library research and the field survey. Determination of the concept, design and manufacture of this website applications was used Macromedia Dreamweaver 8 as a primary software and XAMPP 1.6.4, Navicat Lite 8.2, Adobe Photosop CS, CorelDraw 12 and Macromedia Flash 8 as the supporting software.

Results of this final implementation is a website that displays maps and information about tourism objects Karanganyar District, where the additions and changes of the data in the website can be done without changing the structure of the website. Website is equipped with flash-based tourism map, search for attractions, Indonesian and English language option and an administrator page to maintain the website.

Key : website, Karanganyar tourism map,

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Puji syukur serta ucapan terimakasih penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan karunia, taufiq serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan Tugas Akhir dengan judul "PEMBUATAN WEBSITE PETA WISATA KABUPATEN KARANGANYAR".

Penulisan ini dapat dikatakan sebagai salah satu wujud misi pengabdian tempat penulis memperoleh segala ilmunya kepada masyarakat sehingga penulis dapat mengimplementasikan semua ilmu yang diperoleh selama di bangku kuliah untuk membantu masyarakat mencari solusi dari permasalahan yang ada di masyarakat khususnya permasalahan yang berkaitan dengan teknologi informasi.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua yang telah membantu proses penyusunan laporan Tugas Akhir ini sehingga dapat dikerjakan dengan baik. Ucapan tulus terima kasih penulis diberikan kepada :

1. Kedua orang tua serta segenap keluarga yang penulis cintai yang telah memberikan doa dan dukungannya.
2. Bapak Y.S. Palgunadi, M.Si selaku Ketua Program Studi DIII Ilmu Komputer Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Bapak Fendi Aji Purnomo, S.Si selaku pembimbing Tugas Akhir yang selalu memberikan kritik, saran, dan masukan yang bersifat membangun kepada penulis baik dalam pelaksanaan Tugas Akhir maupun dalam penyusunan laporan ini.
4. Sahabat-sahabatku serta semua rekan Mahasiswa Teknik Informatika 2007 yang telah banyak memberikan semangat dalam penyusunan laporan ini.
5. Semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga segala bentuk bantuan yang telah diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan laporan ini dapat menjadi amal baik dan mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan krtitik membangun dari pembaca demi kesempurnaan laporan ini. Semoga laporan ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca umumnya.

Wassalamulaikum Wr. Wb

Surakarta, 25 Juni 2009

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
INTISARI	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Komputer.....	6
2.2 <i>Internet</i>	6
2.3 <i>Web</i>	7
2.4 <i>HTML</i>	7
2.5 <i>PHP</i>	7
2.6 <i>Java Script</i>	7
2.7 <i>XML</i>	7
2.8 <i>Web Server</i>	8
2.9 Peta.....	8
2.10 Wisata.....	8
2.11 Sistem Informasi.....	8

2.12 Database.....	8
2.13 Database Management System(DBMS)	8
2.14 MySQL.....	9
2.15 Entity Relationship Diagram.....	9
2.16 Data Flow Diagram.....	11
2.17 Context Diagram..	12
2.18 Macromedia Flash.....	12
2.19 Macromedia Dreamweaver.....	13
BAB III DESAIN DAN PERANCANGAN.....	14
3.1 Spesifikasi Sistem.....	14
3.1.1 Perangkat Keras.....	14
3.1.2 Perangkat Lunak.....	14
3.2 Pengembangan Sistem.....	14
3.3 Rancangan Sistem.....	16
3.3.1 Context Diagram	16
3.3.2 Data Flow Diagram Level 0.....	17
3.3.2 Data Flow Diagram Level 1.....	18
3.4 Rancangan Basis Data.....	19
3.4.1 Deskripsi Data.....	19
3.4.2 Entity Relationship Diagram.....	24
3.4 Rancangan Tampilan Website.....	25
BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISA.....	29
4.1 Deskripsi Sistem.....	29
4.2 Cara Menjalankan Program.....	29
4.3 Fitur-fitur Utama.....	29
4.3.1 Peta Wisata.....	29
4.3.2 Pilihan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.....	31
4.3.3 Pencarian Objek Wisata.....	32
4.3.4 Sidebar Berita Wisata.....	32
4.4 Struktur dan Desain Website.....	33
4.4.1 Halaman Utama.....	33

4.4.2 Halaman Objek Wisata.....	35
4.4.3 Halaman Detail Objek Wisata.....	35
4.4.4 Halaman Berita Wisata.....	36
4.4.5 Halaman Detail Berita Wisata.....	37
4.4.6 Halaman Saran Dan Kritik.....	38
4.4.7 Halaman <i>Administrator</i>	38
4.5 Kelebihan dan Kekurangan Sistem.....	43
4.5.1 Kelebihan.....	43
4.5.1 Kekurangan.....	43
 BAB V PENUTUP.....	 44
5.1 Kesimpulan.....	44
5.2 Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA.....	45

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Tabel <i>Admin</i>	17
Tabel 3.2. Tabel Berita	18
Tabel 3.3. Tabel Kategori	19
Tabel 3.4. Tabel Objek	20
Tabel 3.5. Tabel Saran	21

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Himpunan Entitas	7
Gambar 2.2 Atribut yang Berfungsi sebagai Key	8
Gambar 2.3. Penghubung.....	8
Gambar 2.4. Relasi Satu-ke-Satu.....	8
Gambar 2.5. Relasi Satu-ke-Banyak.....	8
Gambar 2.6. Relasi Banyak-ke-Banyak	8
Gambar 2.7. Simbol Entitas	9
Gambar 2.8. Simbol Alur Data	9
Gambar 2.9. Simbol Proses	10
Gambar 2.1. Simbol <i>Data Store</i>	10
Gambar 3.1. Alur Pengembangan <i>Website</i> Peta Wisata Kabupaten Karanganyar	13
Gambar 3.2. <i>Context Diagram</i>	14
Gambar 3.3. <i>Data Flow Diagram Level 0</i>	15
Gambar 3.4. <i>Data Flow Diagram Level 1, Input, Edit dan Delete Objek</i>	16
Gambar 3.5. <i>Data Flow Diagram Level 1, Input, Edit dan Delete Berita</i>	16
Gambar 3.6. <i>Data Flow Diagram Level 1, Input, Edit dan Delete Kategori</i>	16
Gambar 3.7. <i>Entity Relationship Diagram</i>	22
Gambar 3.8. <i>Layout Utama</i>	23
Gambar 3.9. <i>Layout Halaman Administrator</i>	25
Gambar 3.10. <i>Layout Halaman Login Administrator</i>	26
Gambar 4.1. Peta Pariwisata.....	28
Gambar 4.2. Tombol Bahasa.....	29
Gambar 4.3. Pencarian Obyek Wisata.....	30
Gambar 4.4. Sidebar Berita Wisata.....	31
Gambar 4.5. Halaman Utama.....	32
Gambar 4.6. Halaman Objek Wisata.....	33
Gambar 4.7. Halaman Detail Objek Wisata.....	34

Gambar 4.8. Halaman Berita Wisata.....	35
Gambar 4.9. Halaman Detail Berita Wisata.....	35
Gambar 4.10. Halaman Saran dan Kritik.....	36
Gambar 4.11. <i>Login Administrator</i>	37
Gambar 4.12. Halaman Utama <i>Administrator</i>	38
Gambar 4.13. Tambah Entri Berita.....	38
Gambar 4.14. <i>Edit</i> Entri Berita.....	39
Gambar 4.15 Tambah Entri Objek.....	39
Gambar 4.16. <i>Edit</i> Entri Objek.....	40
Gambar 4.17. Tambah Entri Kategori.....	40
Gambar 4.18. <i>Edit</i> Entri Kategori.....	41
Gambar 4.19. Ubah <i>Password Administrator</i>	41
Gambar 4.20. <i>Edit</i> Gambar Peta.....	42
Gambar 4.21. Lihat dan Hapus Saran dan Kritik.....	42

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kabupaten Karanganyar memiliki banyak objek wisata yang sangat menarik untuk dikunjungi. Objek wisata itu berupa objek wisata alam seperti air terjun Parangijo dan Grojogan Sewu, objek wisata budaya seperti Candi Sukuh dan Candi Ceto, objek wisata religi seperti Astana Girilayu dan Astana Giribangun, dan wisata minat khusus seperti Agrowisata Sondokoro dan bumi perkemahan Sekipan.

Objek wisata tersebut banyak menarik minat wisatawan. Wisatawan tersebut datang dari berbagai daerah, bahkan banyak yang berasal dari luar negeri. Objek wisata yang paling menarik minat wisatawan mancanegara diantaranya adalah Candi Sukuh dan Candi Ceto

Objek wisata tersebut membutuhkan media baru untuk promosi dan sosialisasinya. Dari tahun ketahun Kabupaten Karanganyar masih menggunakan *booklet* atau brosur sebagai media promosi dan sosialisasi objek wisatanya. Jika informasi mengenai objek wisata Kabupaten Karanganyar disajikan dengan media *booklet* atau brosur, maka informasi tersebut akan tergantung dari ukuran *booklet* atau brosur. Selain itu *booklet* atau brosur memiliki jumlah yang terbatas. Oleh sebab itu masyarakat tidak dapat menerima informasi tentang objek wisata Kabupaten Karanganyar secara maksimal.

Website adalah salah satu media yang efektif untuk melakukan promosi dan sosialisasi. *Website* dapat menampung banyak informasi secara runtut dan terstruktur. *Website* tidak terbatas oleh ukuran kertas dan jumlah halaman. *Website* juga dapat diakses dari mana saja selama terdapat koneksi internet. Selain itu *website* dapat dibuat secara menarik dan interaktif.

Website yang dimiliki oleh Dinas Wisata Kabupaten Karanganyar saat ini hanya menampilkan informasi mengenai objek wisata Kabupaten Karanganyar secara umum. Sedangkan *booklet*, brosur dan peta tentang objek wisata Kabupaten Karanganyar mempunyai kekurangan yaitu keterbatasan ukuran dan jumlah. Pembuatan *website* peta wisata Kabupaten Karanganyar ini diharapkan

dapat mempermudah promosi dan sosialisasi objek wisata yang ada di Kabupaten Karanganyar sehingga masyarakat mendapatkan informasi mengenai objek wisata tersebut secara maksimal. Tampilan yang menarik juga akan menambah minat masyarakat dan wisatawan untuk membaca info wisata dan berkunjung ke objek wisata yang ada di Kabupaten Karanganyar.

1.2. Perumusan Masalah

Setelah mengetahui latar belakang masalah, dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut: “Bagaimana membuat sebuah *website* yang berisi peta dan informasi mengenai objek wisata Kabupaten Karanganyar dengan tampilan dan penyajian data yang menarik serta bagaimana membuat penambahan dan perubahan data di dalam *website* tersebut dapat dilakukan tanpa merubah struktur *website*.”

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang dapat disimpulkan adalah pembuatan *website* yang berisi informasi tentang objek wisata di Kabupaten Karanganyar berupa peta, informasi singkat dan foto. *Website* tersebut mempunyai fasilitas *administrator* untuk menambah, merubah dan menghapus data.

Website tersebut dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *java script*. Peta wisata dibuat dengan menggunakan *Macromedia Flash* dan file *XML(extendible markup language)*. *DBMS(Database management system)* yang digunakan dalam *website* tersebut adalah *MySQL*.

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian Tugas Akhir ini adalah membuat *website* peta wisata Kabupaten Karanganyar, sebuah *website* yang menampilkan informasi

berupa peta, foto dan deskripsi singkat dari objek wisata yang ada di Kabupaten Karanganyar.

Pembuatan *website* peta wisata Kabupaten Karanganyar ini diharapkan dapat mempermudah promosi dan sosialisasi objek wisata yang ada di Kabupaten Karanganyar sehingga masyarakat mendapatkan informasi mengenai objek wisata tersebut secara maksimal.

1.5. Manfaat

Pelaksanaan tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Membantu Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Karanganyar untuk memasarkan potensi pariwisata di Kabupaten Karanganyar.
2. Membantu wisatawan untuk mencari informasi tentang potensi pariwisata di Kabupaten Karanganyar.
3. Tugas akhir ini sebagai pembelajaran serta sebagai media untuk menambah pengalaman dan ilmu pengetahuan di bangku perkuliahan.

1.6. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam proses pembuatan *website* peta wisata Kabupaten Karanganyar ini antara lain:

1. Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan mencari referensi yang berkaitan dengan teknis pembuatan *website* peta wisata Kabupaten Karanganyar dan segala referensi yang berhubungan dengan objek wisata Kabupaten Karanganyar.

2. Survey Lapangan

Metode ini dilakukan dengan mendatangi objek wisata Kabupaten Karanganyar secara langsung dan mendokumentasikan objek wisata tersebut.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini terdiri dari beberapa bab dan sub bab yaitu bab pendahuluan, bab landasan teori, bab desain dan perancangan sistem, bab implementasi dan analisa dan bab penutup.

BAB I : PENDAHULUAN

Bab pendahuluan terdiri dari beberapa sub bab, yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan yang hendak dicapai, manfaat, metode penelitian yang digunakan, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab landasan teori memuat tinjauan pustaka yang berisi teori-teori yang mendukung penulisan tugas akhir. Landasan teori tersebut antara lain komputer, *internet, web, HTML, PHP, java script, XML, web server*, peta, wisata, sistem informasi, *database, database management system, MySQL, entity relationship diagram, data flow diagram, context diagram, Macromedia Dreamweaver* dan *Macromedia Flash*.

BAB III : DESAIN DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab desain dan perancangan sistem memuat tentang desain sistem dan data-data yang diperlukan dalam perancangan sistem seperti *context diagram, DFD level 0, DFD level 1*, serta perancangan *database*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN ANALISA

Bab implementasi dan analisa memuat hasil analisa dan perancangan sistem yang antara lain ditampilkan dalam bentuk tabel, gambar dan penjelasan dari masing-masing bagian. Pada evaluasi memuat kekurangan dan kelebihan sistem.

BAB V : PENUTUP

Pada bab penutup terdapat kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan beserta saran yang ditujukan untuk penyempurnaan dan pengembangan sistem di masa mendatang.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Komputer

Komputer adalah alat elektronik yang dapat menerima *input* data, mengolah data, dapat memberikan informasi menggunakan informasi yang tersimpan di dalam memori komputer(*stored program*), dapat menyimpan *program* dan hasil pengolahan, dan bekerja secara otomatis (Jogiantoro, 2007).

Tujuan pokok dari suatu sistem komputer adalah untuk mengolah data dan menghasilkan suatu informasi. Agar tujuan pokok tersebut terlaksana, maka harus ada elemen-elemen yang mendukungnya. Elemen-elemen dari sistem komputer adalah *software*, *hardware* dan *brainware*.

Hardware merupakan sebuatan untuk perangkat keras dalam sistem komputer yang dapat dilihat secara fisik, misalnya *monitor*, *CPU*, *printer*, *modem* dan lain-lain, termasuk juga sekrup dan kabel yang menyempurnakan sebuah komputer (tim WAHANA, 2002).

Software(peranngkat lunak) terdiri dari program, prosedur, subrutin dan sejumlah tata cara yang berkaitan dengan proses operasi pengolahan data, digunakan untuk menjalankan komputer dengan fungsi tertentu, misalnya sebagai pengolah angka, pengelola basis data dan sebagainya. Menyelesaikan tugas perangkat lunak lebih mudah daripada menggunakan rangkaian khusus (tim WAHANA, 2002).

Brainware adalah istilah untuk menyatakan manusia sebagai pemakai komputer. *Brainware* bisa dikategorikan menjadi sistem analis, *programmer* dan operator (tim WAHANA, 2002).

2.2. Internet

Internet adalah jaringan komputer besar yang menghubungkan berbagai macam jaringan komputer di dunia (tim WAHANA, 2002).

2.3. *Web*

Web adalah layanan penyedia informasi di internet yang berbasis grafis (tim WAHANA, 2002).

2.4. *HTML*

HTML merupakan singkatan dari *HyperText Mark-up Language*). *HTML* adalah bahasa yang dipakai untuk membuat dokumen *web* yang akan diletakkan dalam *World Wide Web* menggunakan *hyperteks*. Dokumen *web* umumnya berisi sejumlah teks, gambar, suara dan berhubungan dengan file yang lain (tim WAHANA, 2002).

2.5. *PHP*

PHP merupakan singkatan dari *Personal Home Pagetools*. *PHP* adalah bahasa *script* yang ditambahkan bersama *HTML*. Perintah-perintah di dalam *PHP* umumnya dari bahasa pemrograman *C*, *Java* dan *PERL* (tim WAHANA, 2002).

2.6. *Java Script*

Java script adalah salah satu bahasa berbasis teks pengembangan dari *HTML* yang hanya dapat diterima oleh *Netscape Navigator* versi 2.0 ke atas (tim WAHANA, 2002).

2.7. *XML*

XML merupakan singkatan dari *eXtensible Markup Language*. *XML* adalah bahasa pemrograman untuk pembuatan dokumen *web*. *XML* berdasarkan pada penandaan dan rancangan mekanisme khusus untuk mendeskripsikan tampilan bagian-bagian dari dokumen *web*, tidak menggunakan *predefinied tag* seperti pada *HTML*(tim WAHANA, 2002).

2.8. *Web Server*

Web server adalah komputer dengan program khusus yang bertindak sebagai *server* untuk menangani *web* milik suatu perusahaan (tim WAHANA, 2002).

2.9. *Peta*

Peta adalah gambar yang menunjukkan letak tanah, laut, sungai, jalan, gunung, kondisi flora, fauna, dan sebagainya(Fajri, 2003).

2.10. *Wisata*

Wisata berarti bepergian bersama-sama untuk menambah pengetahuan atau bersenang-senang(Fajri, 2003).

2.11. *Sistem Informasi*

Sistem informasi adalah suatu kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar untuk pengambilan keputusan yang cerdik(Jogianto, 2000).

2.12. *Database*

Database adalah sekumpulan file yang saling terkait dan membentuk suatu bangun data. *Database* minimal terdiri dari suatu file yang cukup untuk dimanipulasi oleh komputer sedemikian rupa(tim WAHANA, 2002).

2.13. *Database Management System(DBMS)*

Database Management System(DBMS) adalah sistem pengorganisasian dan pengolahan *database* pada komputer. Sistem ini dirancang untuk mampu

melakukan berbagai data dengan beberapa referensi data yang sama. *DBMS* ini mampu diakses oleh berbagai aplikasi.

Terobosan dari *DBMS* adalah *Relational Database Management System(RDBMS)* yang mengorganisasikan data dalam suatu struktur dan memaksimalkan berbagai cara serta menghubungkan antar kumpulan data yang disimpan dalam *database*. Terobosan berikutnya adalah *Distibuted Relational Database Management System(DRDBMS)*. *DRDBMS* memungkinkan informasi berada pada baris data di lokasi yang berbeda(didistribusikan), direferensi silangkan, diperbaharui dan diakses dari semua lokasi seolah-olah data tersebut berbasis tunggal dan terpusat(Febrian, 2002).

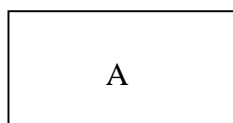
2.14. MySQL

MySQL adalah merupakan suatu *software RDBMS freeware* yang sangat populer. Kebutuhan dan *resource* bagi *MySQL* tidaklah besar. Walaupun demikian kemampuan keamanannya sangat bias diandalkan. *MySQL* juga mampu menangani data bervolume besar(Suja, 2005).

2.15. Entity Relationship Diagram

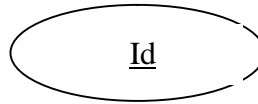
Menurut Ir Fathansyah dalam bukunya Basis Data, *Entity Relationship Diagram* adalah model yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut yang merepresentasikan seluruh fakta dari “dunia nyata” yang kita tinjau, dapat digambarkan dengan lebih sistematis dengan menggunakan diagram *entity relationship*. Notasi-notasi simbolik di dalam *Entity Relationship Diagram* atau diagram ER yang dapat kita gunakan adalah:

1. Persegi panjang, menyatakan himpunan entitas.



Gambar 2.1. Himpunan Entitas

2. Lingkaran/elip, menyatakan atribut(atribut yang berfungsi sebagai *key* digaris bawah).



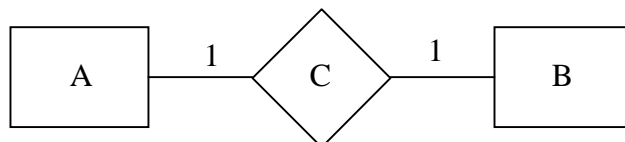
Gambar 2.2. Atribut yang Berfungsi sebagai *Key*

3. Garis, sebagai penghubung antara himpunan relasi dengan himpunan entitas dan himpunan entitas dengan atributnya.

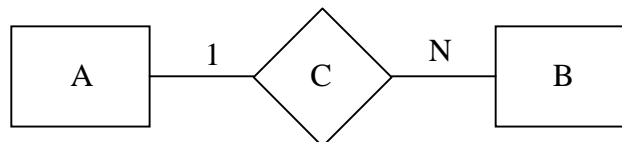


Gambar 2.3. Penghubung

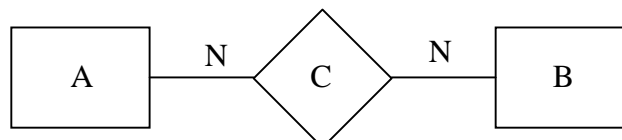
4. Kardinalitas relasi, dapat dinyatakan dengan banyaknya garis cabang atau dengan pemakaian angka 1 dan 1 untuk relasi satu-ke-satu, 1 dan N untuk relasi satu-ke-banyak atau N dan N untuk relasi banyak-ke-banyak).



Gambar 2.4. Relasi Satu-ke-Satu



Gambar 2.5. Relasi Satu-ke-Banyak



Gambar 2.6. Relasi Banyak-ke-Banyak

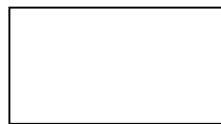
2.16. Data Flow Diagram (DFD)

DFD adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan asal data dan tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang digunakan pada data tersebut (Kristanto, 2003).

Beberapa simbol DFD yang dipakai data beserta proses transformasi data menurut Andri Kristanto (2003) yaitu:

2.16.1. Entitas

Entitas, yang dilambangkan dengan kotak, disebut juga sumber atau tujuan data, setiap entitas harus diberi nama dengan suatu kata benda. Entitas bisa berupa seseorang, departemen, sebuah mesin atau yang lainnya. Entitas yang sama bisa digunakan lebih dari sekali atas suatu diagram aliran data tertentu untuk menghindari persilangan antara jalur-jalur aliran data.



Gambar 2.7. Simbol Entitas

2.16.2. Aliran Data

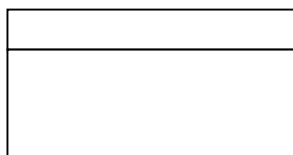
Aliran data disajikan dengan jalur yang menghubungkan sistem dan *interface* antar sistem.



Gambar 2.8. Simbol Alur Data

2.16.3. Proses

Proses menyajikan apa yang dikerjakan dengan data. Setiap proses mempunyai satu input atau lebih.



Gambar 2.9. Simbol Proses

2.16.4. Penyimpanan Data(*Data Store*)

Penyimpanan data disimbolkan dengan persegi panjang dengan garis di sampingnya. Penyimpanan data menandakan penyimpanan manual, seperti file atau sebuah basis data terkomputerisasi. Maksud pemberian suatu bilangan yang unik untuk setiap penyimpanan data misalnya D1, D2 dan seterusnya adalah untuk pemberian nama supaya file tidak tercampur.



Gambar 2.10. Simbol *Data Store*

2.17. *Context Diagram*

Context Diagram adalah tingkatan tertinggi dalam diagram aliran data atau *DFD* dan hanya memuat satu proses yang menunjukkan sistem secara keseluruhan. Proses tersebut diberi nomor nol. Semua entitas eksternal yang ditunjukkan pada diagram berikut aliran data-aliran data utama menuju dan dari sistem. Diagram tersebut tidak memuat penyimpanan data dan tampak sederhana untuk diciptakan, begitu entitas-entitas eksternal serta aliran data-aliran data menuju dan dari sistem diketahui penganalisis dari wawancara dengan pengguna dan sebagai hasil analisis dokumen(Kendall, 2003).

2.18. *Macromedia Dreamweaver*

Macromedia Dreamweaver adalah program aplikasi profesional untuk mengedit *HTML* secara visual dan mengelola *website* serta *pages*. Karena tampil secara visual, program aplikasi *Macromedia Dreamweaver* mudah untuk dioperasikan. Program ini menyediakan banyak perangkat yang dapat meningkatkan kemampuan *user* di dalam membuat *web*(tim WAHANA, 2004).

Sampai pada versi 8, *Dreamweaver* diproduksi oleh *Macromedia*, sebuah *vendor software*. Pada versi yang lebih tinggi, yaitu versi CS3 dan CS4, *Dreamweaver* diproduksi oleh *Adobe*.

2.19. *Macromedia Flash*

Macromedia Flash merupakan salah satu aplikasi terpopuler dan banyak digunakan dalam mendesain dan merancang halaman *web*(Jhonsen, 2003). *Macromedia Flash* merupakan software grafis berbasis *vector* yang dipergunakan untuk membuat animasi berbasis *timeline*.

Sampai pada versi 8, *Flash* diproduksi oleh *Macromedia*, sebuah *vendor software*. Pada versi yang lebih tinggi, yaitu versi CS3 dan CS4, *Flash* diproduksi oleh *Adobe*.

BAB III

DESAIN DAN PERANCANGAN

3.1. Spesifikasi Sistem

3.1.1. Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk membuat *website* peta wisata Kabupaten Karanganyar ini adalah sebagai berikut:

- a. *Processor Intel Celeron D 2,66 GHz*
- b. *RAM DDR2 1 GB*
- c. *Hard Disk 40 GB*

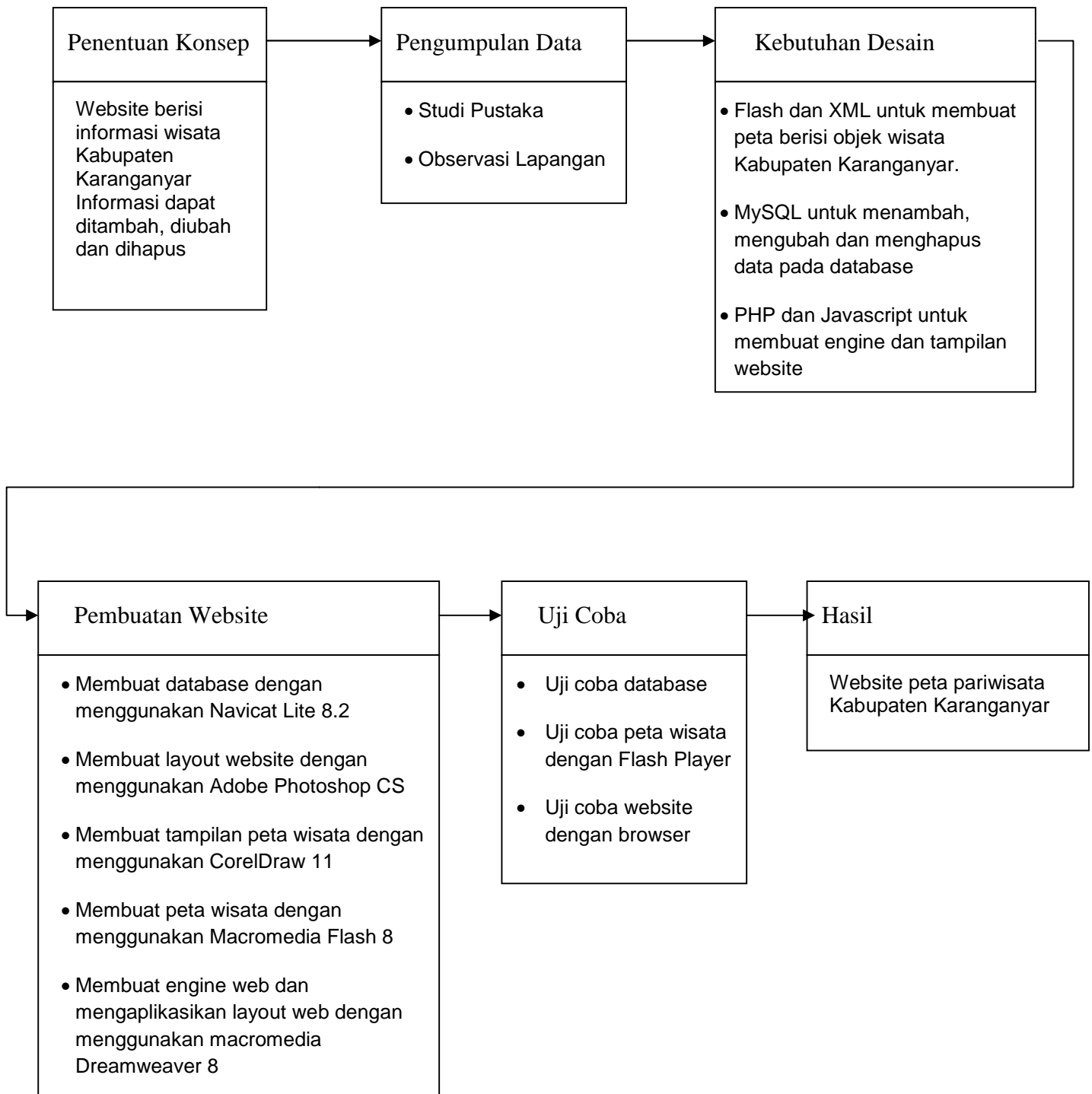
3.1.2. Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat *website* peta wisata Kabupaten Karanganyar ini adalah sebagai berikut:

- a. Sistem Operasi : *Microsoft Windows XP*
- b. Software : *Macromedia Dreamweaver 8, Adobe Photoshop CS, CorelDraw 11, Macromedia Flash 8*
- c. Web Server : *Apache 2.2.6*
- d. DBMS : *MySQL*

3.2. Pengembangan Sistem

Alur dari pengembangan *website* peta wisata karangayar ini ditunjukkan dalam Gambar 3.1.



Gambar 3.1. Alur Pengembangan *Website* Peta Pariwisata Kabupaten Karanganyar

3.3. Rancangan Sistem

Rancangan sistem dalam *website* peta pariwisata Kabupaten Karanganyar ini dapat diuraikan sebagai secara singkat. Dalam *website* peta pariwisata Kabupaten Karanganyar ini terdapat dua macam *user* yaitu pengunjung biasa, selanjutnya disebut *user*, dan *administrator website*, selanjutnya disebut *admin*. *User* dapat melihat data-data tentang peta, berita, objek wisata, melakukan pencarian objek, mengganti bahasa yang digunakan dan mengisi saran dan kritik . *Admin* dapat melakukan semua yang dilakukan *user* dan *login* ke halaman *administrator panel*. Dari halaman *administrator panel*, *admin* dapat melakukan *input*, *edit* dan *delete* data – data berita, objek dan kategori, mengganti peta, merubah *password* dan melihat saran dan kritik.

Rancangan sistem dalam *website* peta pariwisata Kabupaten Karanganyar ini dijabarkan dalam *Context Diagram* dan *Data Flow Diagram* berikut ini:

3.3.1. Context Diagram

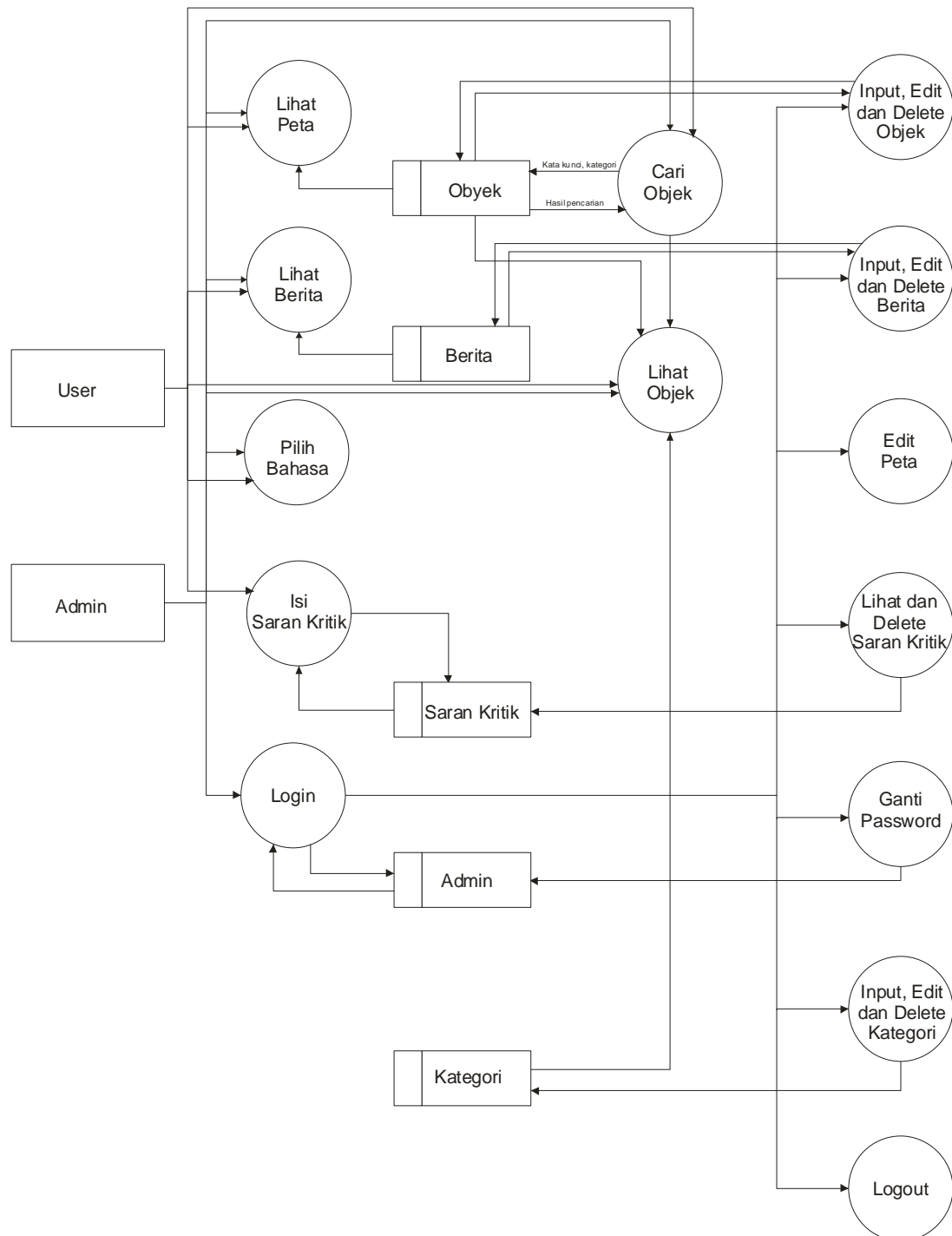


Gambar 3.2. Context Diagram

Keterangan gambar:

1. *Id, keyword*, pilih bahasa, kirim saran dan kritik
2. Data objek, data berita, hasil pencarian
3. *Password, input, edit* dan *delete* obyek, berita dan kategori, hapus saran dan kritik, *edit* peta
4. Data obyek, data berita, data kategori, data peta, data saran dan kritik

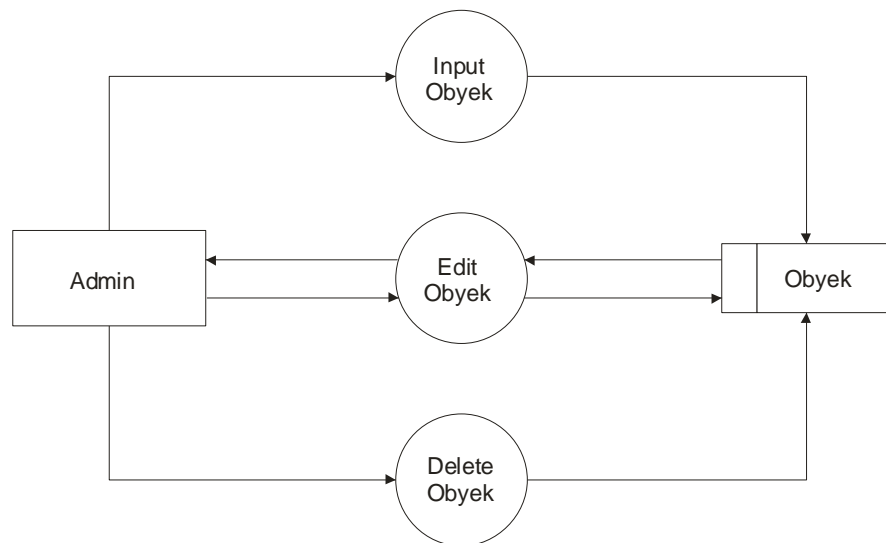
3.3.2. Data Flow Diagram Level 0



Gambar 3.3. Data Flow Diagram Level 0

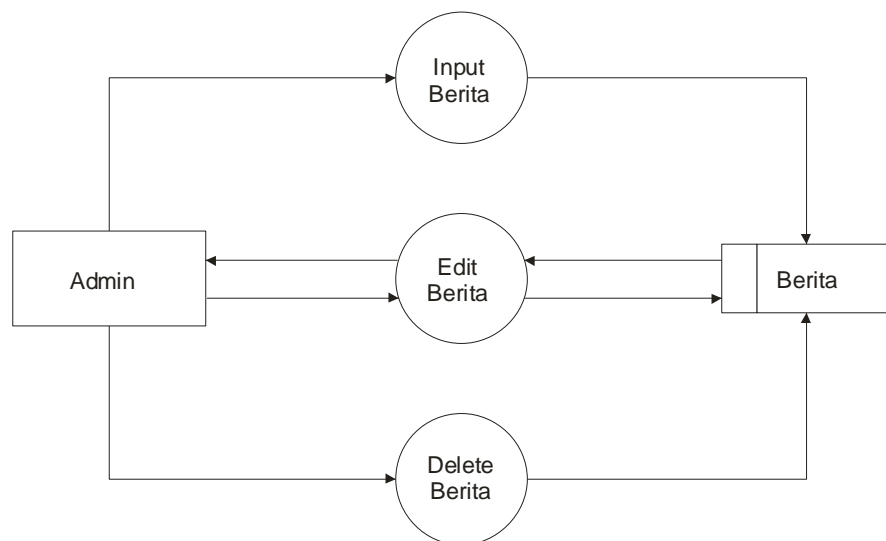
3.3.3. Data Flow Diagram Level 1

a. Input, Edit dan Delete Objek



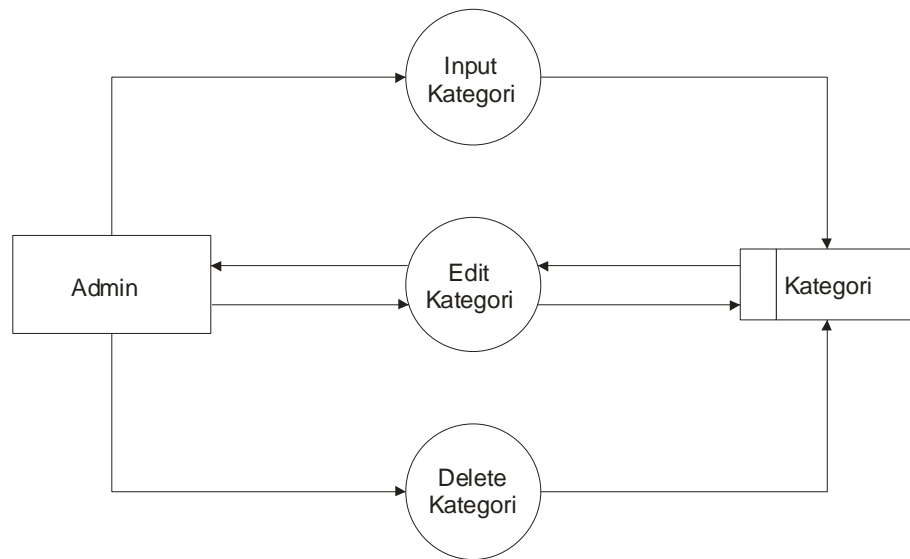
Gambar 3.4. *Data Flow Diagram Level 1, Input, Edit dan Delete Objek*

b. Input, Edit dan Delete Berita



Gambar 3.5. *Data Flow Diagram Level 1, Input, Edit dan Delete Berita*

c. Input, Edit dan Delete Kategori



Gambar 3.6. *Data Flow Diagram Level 1, Input, Edit dan Delete Kategori*

3.4. Rancangan Basis Data

3.4.1. Deskripsi Data

Website peta pariwisata Kabupaten Karanganyar ini menggunakan lima buah tabel yaitu tabel *admin*, *berita*, *kategori*, *objek* dan *saran*.

a. Tabel *admin*

Tabel 3.1. Tabel *Admin*

Nama	Tipe	Panjang	Key
nama_admin	<i>varchar</i>	5	<i>Primary</i>
password	<i>varchar</i>	25	

Tabel *admin* hanya berisi dua buah *field* yaitu *nama_admin* dan *password*. Di dalam *database* peta pariwisata Kabupaten Karanganyar ini tabel *admin* hanya berisi satu baris data yang digunakan untuk melakukan *login* ke halaman *administrator*. *User* hanya diminta untuk memasukkan *password* untuk melakukan login ke halaman *administrator*.

b. Tabel *berita*

Tabel 3.2. Tabel *Berita*

Nama	Tipe	Panjang	Key
<i>id</i>	<i>int</i>	-	<i>Primary</i>
waktu	<i>char</i>	11	
judul	<i>varchar</i>	50	
isi	<i>text</i>	-	
<i>title</i>	<i>varchar</i>	50	
<i>content</i>	<i>text</i>	-	
<i>img1</i>	<i>varchar</i>	25	
<i>img2</i>	<i>varchar</i>	25	
<i>img3</i>	<i>varchar</i>	25	

Tabel berita berisi data mengenai berita wisata. Pada *website* peta pariwisata Kabupaten Karanganyar ini data-data pada tabel berita diurutkan menurut *field* waktu. Field *id* adalah *primary key*. Waktu adalah *field* yang berisi waktu *post* ke tabel berita, terdiri dari format tahun, bulan dan tanggal yang digabung dan disimpan dalam bentuk *char*. Field judul dan isi berisi judul dan isi berita yang ditampilkan apabila bahasa yang aktif adalah “ind” sedangkan *field title* dan *content* berisi judul dan isi berita yang ditampilkan apabila bahasa yang aktif adalah “eng”. Field *img1*, *img2* dan *img3* berisi data gambar berita yang akan ditampilkan.

c. Tabel kategori

Tabel 3.3. Tabel Kategori

Nama	Tipe	Panjang	Key
<i>id</i>	<i>int</i>	-	<i>Primary</i>
nama_kategori	<i>varchar</i>	25	
<i>category_name</i>	<i>varchar</i>	25	
<i>descripstion</i>	<i>text</i>	-	
Deskripsi	<i>text</i>	-	
<i>Img1</i>	<i>varchar</i>	25	
<i>Img2</i>	<i>varchar</i>	25	

Tabel kategori digunakan untuk mengelompokkan data-data yang ada pada tabel objek supaya dapat ditampilkan dengan rapi dan terstruktur. Field *id* adalah *primary key*. Field *nama_kategori* dan field deskripsi berisi nama dan deskripsi yang ditampilkan jika bahasa yang

aktif adalah “ind” sedangkan *field category_name* dan *field description* berisi nama dan deskripsi yang ditampilkan jika bahasa yang aktif adalah “eng”. *Img1* dan *img2* berisi data gambar kategori.

d. Tabel objek

Tabel 3.4. Tabel Objek

Nama	Tipe	Panjang	Key
<i>id</i>	<i>int</i>	-	<i>Primary</i>
kategori	<i>int</i>	2	
nama_objek	<i>varchar</i>	50	
deskripsi	<i>text</i>	-	
<i>object_name</i>	<i>varchar</i>	50	
<i>description</i>	<i>text</i>	-	
koordinatx	<i>int</i>	4	
koordinaty	<i>int</i>	4	
<i>img1</i>	<i>varchar</i>	25	
<i>img2</i>	<i>varchar</i>	25	
<i>img3</i>	<i>varchar</i>	25	

Tabel objek berisi data-data mengenai objek wisata yang akan ditampilkan. *Field id* adalah *primary key*. Kategori adalah *field* yang berisi kategori objek wisata. *Field* kategori pada tabel objek berisi *id* kategori yang terdapat pada *field id* pada tabel kategori. *Field* nama_objek dan *field* deskripsi berisi nama objek wisata dan deskripsinya yang ditampilkan jika bahasa yang aktif adalah “ind” sedangkan *field object_name* dan *field description* berisi nama objek wisata dan deskripsinya yang ditampilkan jika bahasa yang aktif adalah “eng”. *Field* koordinatx dan koordinaty berisi koordinat objek pada

peta. Koordinat objek diukur dengan satuan *pixel*. *Field img1, img2* dan *img3* berisi data gambar objek wisata yang akan ditampilkan.

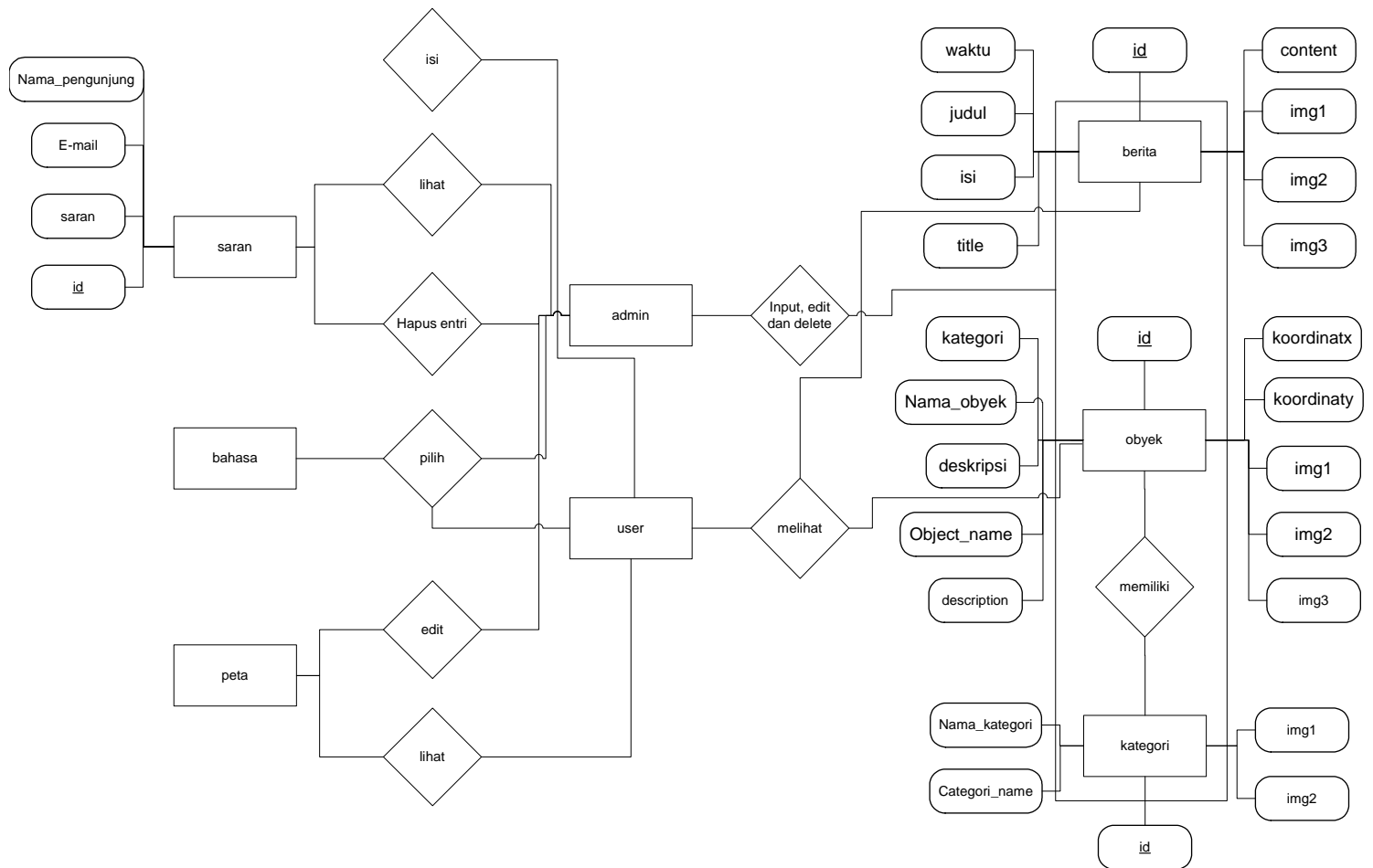
e. Tabel saran

Tabel 3.5. Tabel Saran

Nama	Tipe	Panjang	Key
<i>id</i>	<i>int</i>	-	<i>Primary</i>
Nama_pengunjung	<i>varchar</i>	50	
<i>e-mail</i>	<i>varchar</i>	30	
Saran	<i>text</i>	-	

Tabel saran berisi saran atau kritik yang disampaikan oleh pengunjung. *Field id* adalah *primary key*. Field nama_pengunjung berisi nama pengunjung, field *e-mail* berisi alamat *e-mail* pengunjung dan field saran berisi saran ataupun kritik yang disampaikan pengunjung.

3.4.2. *Entity Relationship Diagram*

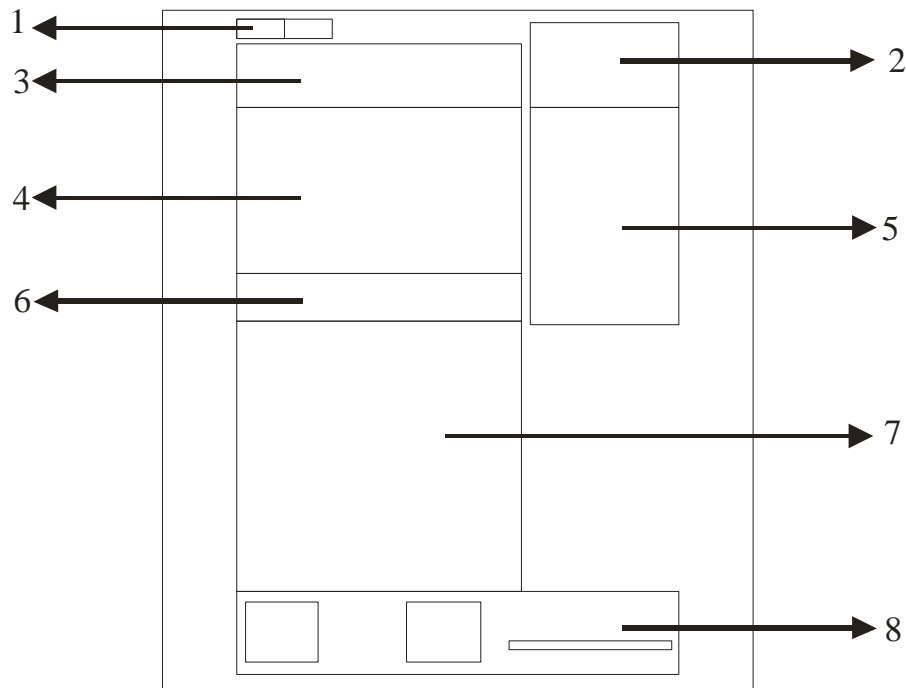


Gambar 3.7. *Entity Relationship Diagram*

Di dalam *entity relationship diagram* terdapat tujuh buah entitas yaitu *admin*, *user*, berita, objek, kategori, bahasa dan saran. Objek mempunyai relasi “mempunyai” ke kategori. *User* dan *admin* punya relasi “pilih” ke bahasa. *User* mempunyai relasi “melihat” ke berita dan objek dan relasi “mengisi” ke saran. *Admin* punya relasi “input, edit dan delete” ke objek, berita dan kategori dan relasi “hapus entri” dan “lihat” ke saran

3.5. Rancangan Tampilan Website

Website peta pariwisata Kabupaten Karanganyar ini mempunyai dua *layout* yaitu *layout* utama dan *layout administrator*. *Layout administrator* hanya dipakai pada halaman *administrator*, semua halaman selain halaman *administrator* memakai *layout* utama. Gambar 3.7. menunjukkan *layout* utama.



Gambar 3.8. *Layout* Utama

Keterangan Gambar:

1. Tombol Bahasa

Tombol bahasa digunakan untuk memilih bahasa yang digunakan untuk menampilkan data. Terdapat dua bahasa yaitu “Indonesia” dan “English”.

2. Logo Website

3. Menu Navigasi Utama

Menu navigasi utama berisi *link-link* utama ke halaman lain. Terdapat empat link yaitu *home*, objek wisata, berita wisata dan kontak.

4. Peta Wisata

Peta wisata merupakan file *shockwave flash* yang berisi peta Kabupaten Karanganyar dengan objek-objek di atasnya yang merupakan *link* menuju halaman detail objek wisata yang berkaitan. Objek-objek tersebut ditampilkan dengan menggunakan *file extensible markup language*.

5. *Sidebar* Berita Wisata

Sidebar berita wisata menampilkan satu cuplikan berita wisata yang berganti secara periodik.

6. Kotak Pencarian

Kotak pencarian digunakan untuk mencari objek wisata dengan memasukkan kata kunci yang diinginkan. Hasil pencarian akan ditampilkan di area utama.

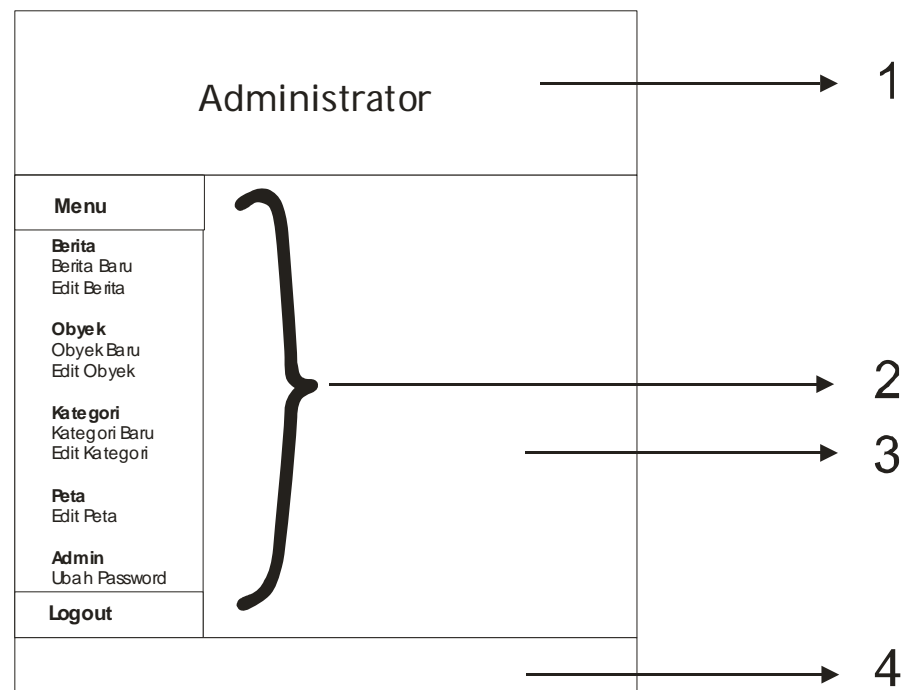
7. Area Utama

Area utama digunakan untuk menampilkan konten-konten utama seperti daftar objek wisata, daftar berita, detail objek wisata, detail berita, hasil pencarian, informasi kontak dan lain-lain.

8. *Footer*

Footer berisi logo *website*, menu navigasi dan tahun pembuatan *website*.

Halaman *administrator* menggunakan *layout* yang berbeda dari *layout* utama. *Layout* halaman *administrator* ditunjukkan dalam Gambar 3.8.



Gambar 3.9. *Layout* Halaman *Administrator*

Keterangan Gambar:

1. *Header*

2. *Menu*

Menu berfungsi untuk memilih fungsi *administrator*, seperti *edit* objek, *edit* berita, dan lain-lain. Menu memanggil *modul-modul* pendukung *administrator* untuk ditampilkan di area utama.

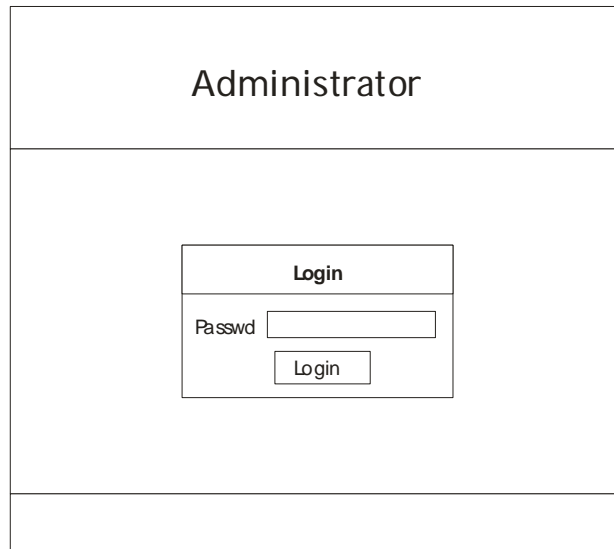
3. *Area Utama*

Area utama digunakan untuk melakukan fungsi-fungsi *administrator* seperti *edit* objek, *edit* berita, dan lain-lain.

4. *Footer*

Layout untuk halaman *login administrator* ditunjukkan pada Gambar

3.9.



The diagram illustrates the layout of the Administrator Login page. It consists of a large rectangular container divided into three horizontal sections. The top section is a header area containing the word "Administrator" in a large, bold, black font. The middle section is the main content area, which is centered and contains a smaller rectangular box. This box is divided into three horizontal sections: the top section contains the word "Login" in a bold, black font; the middle section contains the label "Passwd" followed by a text input field; and the bottom section contains a "Login" button. The bottom section of the main container is a footer area, which is currently empty.

Gambar 3.10. *Layout* Halaman *Login Administrator*

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN ANALISA

4.1. Deskripsi Sistem

Website peta wisata Kabupaten Karanganyar ini berisi informasi wisata yang dapat diakses oleh pengunjung dan diupdate oleh *administrator*. Pengunjung dapat mengakses data-data mengenai objek wisata yang ada di Kabupaten Karanganyar, berita wisata tentang pariwisata Kabupaten Karanganyar serta mengirimkan kritik dan saran. *Administrator* dapat menambah, mengubah dan menghapus data-data mengenai objek wisata, berita wisata dan kategori objek melalui halaman *administrator* setelah melakukan *login*.

4.2. Cara Menjalankan Program

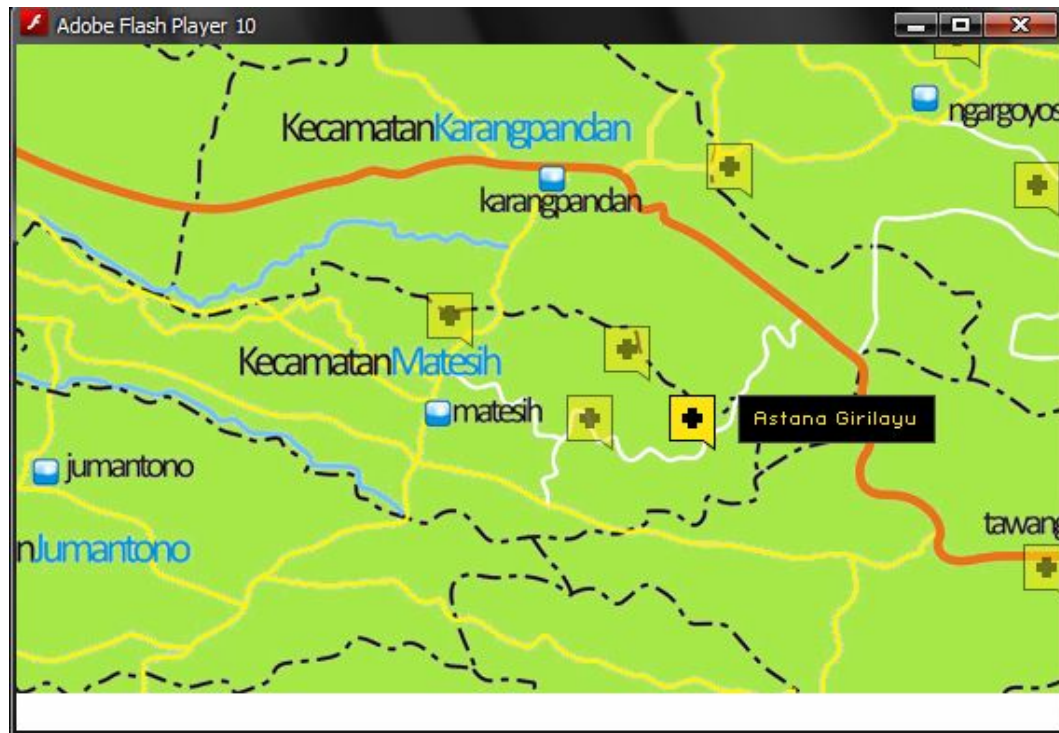
Website peta wisata Kabupaten Karanganyar dibagi menjadi dua kelompok halaman yaitu halaman untuk pengunjung dan halaman untuk *administrator*. Halaman pengunjung hanya berfungsi untuk menampilkan data. *Input*, *edit* dan *delete* data dilakukan melalui halaman *administrator*. Untuk masuk dalam halaman *admin* ini *administrator* harus mengetikkan *destination folder* di *URL address*-nya, yaitu dengan menambahkan “/admin”. Hal ini dilakukan secara manual untuk lebih mengamankan posisi *administrator* dengan tidak menampilkan secara langsung form *administrator login* dalam halaman *website*.

4.3. Fitur-fitur Utama

Fitur-fitur utama terdapat di setiap halaman pengunjung dan tidak terdapat di halaman *administrator*. Fitur-fitur utama yang ada di dalam *website* peta wisata Kabupaten Karanganyar ini adalah sebagai berikut:

4.3.1. Peta Wisata

Peta wisata merupakan *file shockwave flash* dimana data-datanya diambil dari *file* lain. Peta wisata terdapat pada *folder* utama dengan nama *peta.swf*. Peta ini dapat digeser dan berisi peta Kabupaten Karanganyar dengan titik-titik objek wisata di atasnya yang merupakan *link* menuju halaman detail objek tersebut.



Gambar 4.1. Peta Pariwisata

Gambar latar dari peta wisata tersebut berada pada folder tooltip/content dengan nama images.jpg. Gambar latar tersebut dibuat dengan menggunakan *CorelDraw 11* berdasarkan peta Kabupaten Karanganyar yang diterbitkan oleh Bakosurtanal. Apabila suatu saat *administrator* ingin mengganti gambar latar dari peta ini, *administrator* dapat melakukannya melalui menu *edit* peta yang terdapat pada halaman *administrator*

Data-data mengenai objek wisata tersebut berada pada file *XML* yang terdapat pada folder tooltip/xml dengan nama tooltip.xml. Data-data objek wisata pada file *XML* tersebut diimport dari database dengan file *_peta.php* yang terdapat pada folder utama. Data-data objek wisata tersebut diimport menggunakan *query select * from obyek*. Hasil dari *query* tersebut kemudian dituliskan ke dalam file tooltip.xml dengan perintah *fwrite*.

Data-data objek wisata tersebut berisi nama objek, *link* menuju halaman detail dan koordinatnya di dalam peta wisata. Data-data objek wisata ini dapat dirubah melalui halaman *administrator* pada menu edit objek.

4.3.2. Pilihan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris

Data-data dalam website peta wisata Kabupaten Karanganyar ini ditampilkan dalam dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Pengunjung dapat memilih bahasa yang digunakan melalui tombol bahasa yang terletak di atas menu utama.



Gambar 4.2. Tombol Bahasa

Konsep dasar dari pilihan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris ini adalah field pada tabel objek, berita dan kategori dimana entri dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris dimasukkan ke dalam field yang berbeda. Kemudian data tersebut ditampilkan berdasarkan bahasa yang aktif dengan perintah *if*, contohnya untuk menampilkan isi berita perintahnya adalah :

```
if ($bahasa=="ind"){echo $lihat_berita[isi];}  
elseif($bahasa=="eng"){echo $lihat_berita[content];}
```

Supaya *website* mengetahui bahasa yang sedang aktif digunakan halaman *_pilihbahasa.php* yang terdapat dalam *folder* utama. Halaman tersebut mengecek isi dari *data session* dengan nama “*lang*” kemudian mengisikannya ke dalam variabel *\$berita*.

Untuk mengganti bahasa yang aktif digunakan halaman *_setbahasa.php* yang terdapat pada *folder* utama. Halaman tersebut mengisikan data bahasa yang dipilih oleh pengunjung ke dalam *data session* dengan nama “*lang*”

4.3.3. Pencarian Obyek Wisata

Pencarian obyek wisata dilakukan dengan mengetikkan *keyword* ke dalam kotak *input* yang berada di bawah peta wisata. Hasil pencarian akan ditampilkan di halaman cari.php.

The image shows a search bar with a light beige background and a dashed border. Inside, there is a white rectangular text input field on the left and a brown button with the word 'Cari' in white text on the right.

Gambar 4.3. Pencarian Obyek Wisata

Keyword yang diketikkan di dalam kotak input akan dimasukkan ke dalam *query* di bawah ini:

```
SELECT distinct obyek.*, ( select img1 from kategori where
kategori.id=obyek.kategori) as image
FROM kategori, obyek where (obyek.nama like '%$cari%' or
obyek.name like '%$cari%'
```

Hasil dari query tersebut kemudian ditampilkan di halaman cari.php

4.3.4. *Sidebar Berita Wisata*

Sidebar berita wisata terletak di samping peta wisata. *Sidebar* berita wisata berisi cuplikan berita yang ditampilkan secara bergantian setiap selang waktu tertentu.

Data-data di dalam *sidebar* berita wisata diambil dari file berita.txt yang terdapat pada *folder* utama. Isi dari *file* berita.txt tersebut diimport dari *database* dengan *file* _berita.php yang terdapat pada *folder* utama. *File* _berita.php mengimport data-data berita dari *database* dengan *query* sebagai berikut:

```
select * from berita order by waktu desc"
```

Hasil dari *query* tersebut kemudian dituliskan ke dalam *file* berita.txt dengan perintah *fwrite*.



Gambar 4.4. Sidebar Berita Wisata

4.4. Struktur dan Desain Program

Struktur dan desain *website* peta wisata Kabupaten Karanganyar ini adalah sebagai berikut:

4.4.1. Halaman Utama

Halaman utama adalah halaman yang ditampilkan saat *website* dipanggil melalui *browser*. Halaman utama berisi peta wisata, cuplikan data objek wisata, cuplikan berita wisata dan navigasi utama. Peta wisata dan navigasi utama juga terdapat pada halaman objek wisata, halaman detail objek wisata, halaman berita, halaman detail berita dan halaman kontak.

Tampilan halaman utama ditunjukkan pada Gambar 4.5.

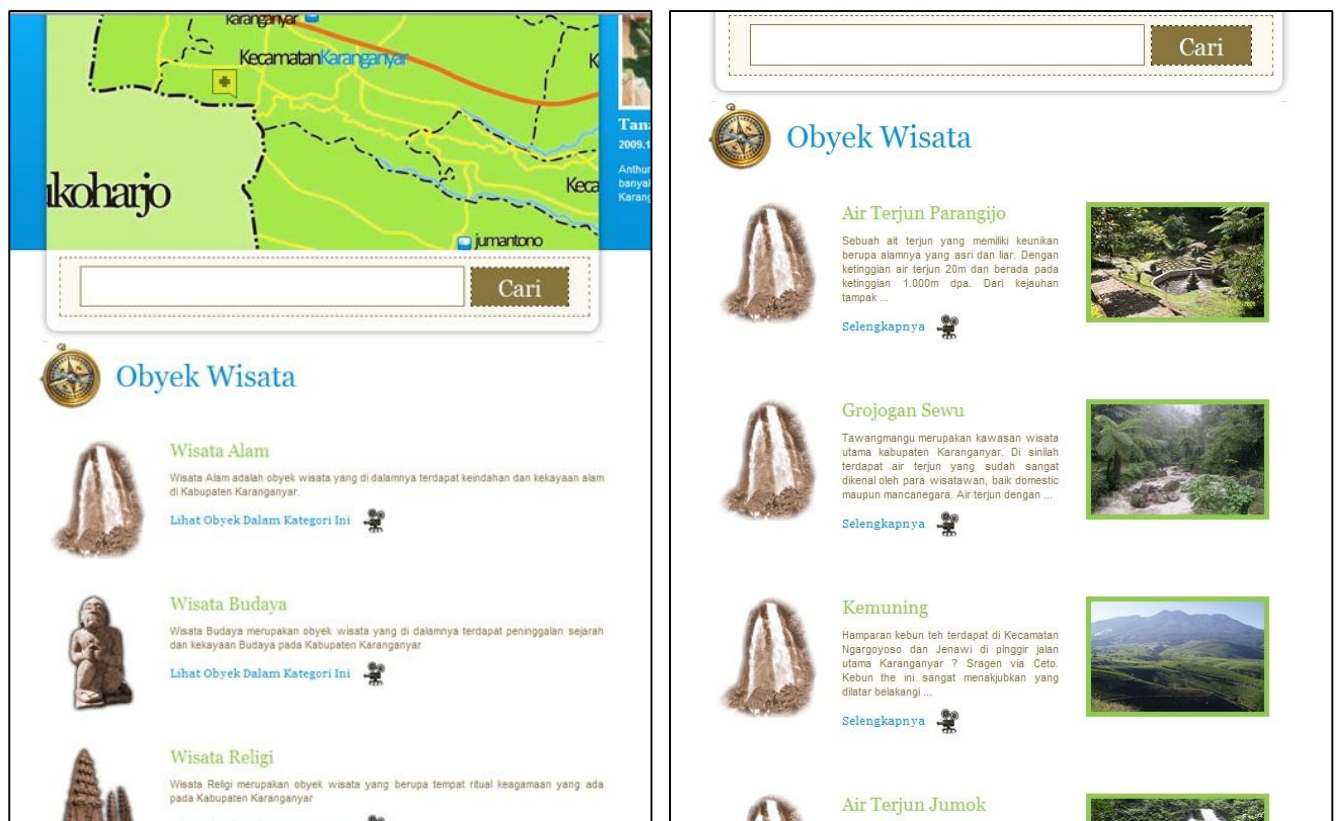


Gambar 4.5. Halaman Utama

4.4.2. Halaman Objek Wisata

Halaman objek wisata menampilkan cuplikan data objek wisata. Cuplikan data objek wisata ditampilkan di bawah peta wisata. Data-data objek wisata tersebut dikelompokkan berdasarkan kategorinya. Di setiap cuplikan objek wisata terdapat *link* menuju halaman detail dari objek wisata tersebut. Data-data objek wisata tersebut dapat ditambah melalui halaman *administrator* pada menu tambah objek serta dapat dirubah dan dihapus melalui halaman *administrator* pada menu *edit* objek

Tampilan halaman objek wisata ditunjukkan pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6. Halaman Objek Wisata

4.4.3. Halaman Detail Objek Wisata

Halaman detail objek wisata menampilkan detail dari objek wisata. Detail tersebut juga termasuk *slideshow* foto objek wisata tersebut. Tampilan halaman detail objek wisata ditunjukkan pada Gambar 4.7.



Air Terjun Jumok



Sebuah air terjun yang memiliki keunikan yaitu alamnya yang asri dan liar. Dengan ketinggian 1.000m dpa. Dari kejauhan tampak anggun dan memukau dengan airnya yang bersih dan alami membiaskan sinar matahari. Lingkungan yang alami, dikelilingi pepohonan yang besar dan hijau dan burung-burung liar khas Gunung Lawu. Suasana yang romantis dan udara yang sejuk sangat cocok untuk melepas penat. Dengan jalan setapak yang berkelok-kelok serta jembatan bamboo sebagai penghubung terlihat serasi melekat indah di lereng lembah menuju air terjun. Di sekitar area parker dan desa sepanjang jalan menuju air terjun Jumok dapat ditemui bunga Krisan dan tanaman hias seperti Jemani, Pilow Katak dan sebagainya.

[Lihat Semua Obyek](#)



Obyek Dalam Kategori ini



Air Terjun Parangijo

[Selengkapnya](#)



Grojogan Sewu

[Selengkapnya](#)



Kemuning

[Selengkapnya](#)



Air Terjun Jumok

[Selengkapnya](#)



Sapta Tirta Pablengan

[Selengkapnya](#)

Gambar 4.7. Halaman Detail Objek Wisata

4.4.4. Halaman Berita Wisata

Halaman berita menampilkan cuplikan berita wisata. Di setiap cuplikan berita wisata tersebut terdapat link untuk menuju halaman detail dari objek wisata tersebut. Data-data mengenai berita wisata dapat ditambah dengan menggunakan halaman *administrator* pada menu tambah berita serta data dirubah dan dihapus dengan menggunakan halaman *administrator* pada menu *edit* berita.


Tampilan berita wisata ditunjukkan pada Gambar 4.8.

Berita Wisata

Kerajinan Warisan Leluhur

2009.12.03

Kerajinan warisan leluhur ini berupa senjata yang antara lain adalah keris, belati, parang dan lain sebagainya, banyak kita jumpai di daerah Karanganyar. Daerah yang kaya akan ...

Selengkapnya 



Tanaman Hias & Jamur

2009.12.03

Anthurium merupakan tanaman hias yang banyak kita jumpai di kabupaten Karanganyar, dengan bentuk daun yang indah dan menarik banyak menjadikan pecinta tanaman ini berdatangan untuk memburu ...

Selengkapnya 



Gambar 4.8. Halaman Berita Wisata

4.4.5. Halaman Detail Berita Wisata

Halaman detail berita wisata menampilkan detail dari objek wisata. Detail tersebut juga termasuk *slideshow* foto dari berita wisata tersebut. Tampilan halaman detail berita wisata ditunjukkan pada Gambar 4.9.



Kerajinan Warisan Leluhur




2009.12.03

Kerajinan warisan leluhur ini berupa senjata yang antara lain adalah keris, belati, parang dan lain sebagainya, banyak kita jumpai di daerah Karanganyar. Daerah yang kaya akan potensi alam yang indah, sejarah dan tradisi-tradisi budaya peninggalan Majapahit dan tingginya gunung lawu membuat lengkap dengan adanya kerajinan-kerajinana untuk dijadikan cenderamata bagi wisatawan yang berkunjung, baik itu lokal maupun mancanegara. Karya seni bernilai adi luhung ini semakin berkembang dan diminati bagi banyak masyarakat.

Lihat Semua Berita 



Kategori Obyek

Wisata Alam

Wisata Alam adalah obyek wisata yang di dalamnya terdapat keindahan dan kekayaan alam di Kabupaten Karanganyar.

Wisata Budaya

Wisata Budaya merupakan obyek wisata yang di dalamnya terdapat peninggalan sejarah dan kekayaan Budaya pada Kabupaten Karanganyar

Wisata Religi

Wisata Religi merupakan obyek wisata yang berupa tempat ritual keagamaan yang ada pada Kabupaten Karanganyar

Wisata Minat Khusus

Wisata Minat Khusus merupakan obyek wisata yang menyediakan sarana khusus untuk melakukan rekreasi seperti perkemahan dan outbond yang ada pada Kabupaten Karanganyar.

Gambar 4.9. Halaman Detail Berita Wisata

4.4.6. Halaman Saran dan Kritik

Halaman saran dan kritik digunakan pengunjung untuk menyampaikan saran dan kritik kepada pengelola *website*. Saran dan kritik yang telah dikirim dapat dilihat dan dihapus di halaman *administrator* pada menu lihat saran dan kritik. Tampilan halaman saran dan kritik ditunjukkan pada Gambar 4.10.

Kontak Kami

Pertanyaan, kritik dan saran seputar pariwisata Kabupaten Karanganyar dapat disampaikan kepada Kantor Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Karanganyar, Komplek perkantoran Kelurahan Cangakan 57712 Karanganyar atau melalui email ke disparita@karanganyar.go.id atau dengan mengisi form di bawah ini :

Nama :

Alamat :

E-Mail :

Saran & Kritik :

Kategori Obyek

Wisata Alam
Wisata Alam adalah obyek wisata yang di dalamnya terdapat keindahan dan kekayaan alam di Kabupaten Karanganyar.

Wisata Budaya
Wisata Budaya merupakan obyek wisata yang di dalamnya terdapat peninggalan sejarah dan kekayaan Budaya pada Kabupaten Karanganyar.

Wisata Religi
Wisata Religi merupakan obyek wisata yang berupa tempat ritual keagamaan yang ada pada Kabupaten Karanganyar.

Wisata Minat Khusus
Wisata Minat Khusus merupakan obyek wisata yang menyediakan sarana khusus untuk melakukan rekreasi seperti perkemahan dan outbond yang ada pada Kabupaten Karanganyar.

Peta Pariwisata Kabupaten Karanganyar
2010 (c) Anwar Firdaus

Home | Obyek Wisata | Berita Wisata | Kontak

Gambar 4.10. Halaman Saran dan Kritik

4.4.7. Halaman Administrator

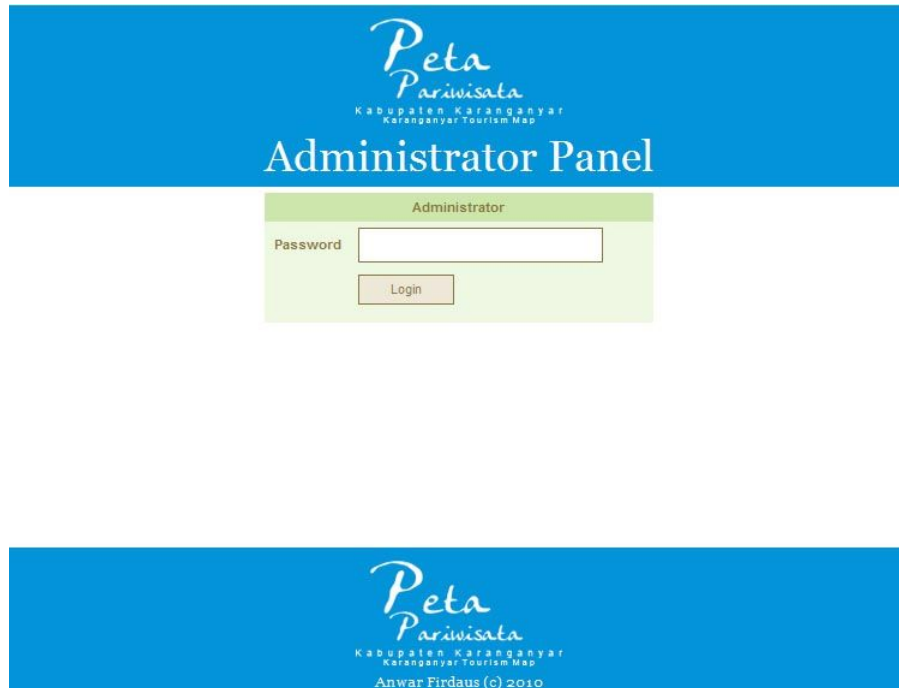
Halaman administrator digunakan untuk melakukan *input*, *edit* dan *delete* data-data objek, berita dan kategori. Halaman administrator juga digunakan untuk mengganti gambar peta dan mengganti *password administrator*.

Untuk dapat mengakses halaman ini admin ini administrator harus mengetikkan destination folder URL address-nya, yaitu dengan menambahkan `../admin`. Hal ini dilakukan secara manual untuk lebih mengamankan posisi administrator dengan tidak menampilkan secara langsung form administrator login dalam halaman website.

Pada saat *login*, *administrator* hanya diminta untuk memasukkan *password* karena hanya ada satu *administrator* dalam *database*. Penggunaan satu

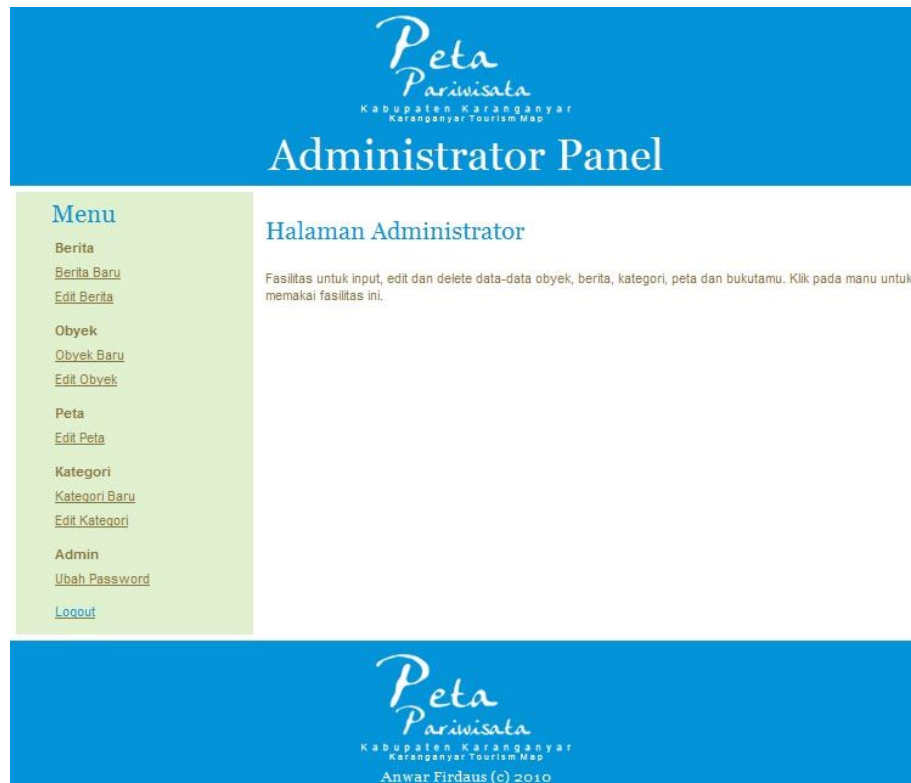
administrator ini dimaksudkan untuk menjaga efektifitas dalam pemeliharaan *website*.

Halaman utama *administrator* adalah `index.php` yang terdapat pada *folder admin*. *File* lain pada *folder* tersebut merupakan *file* pendukung dari `index.php`. Berikut ini adalah tampilan dari halaman *administrator*.

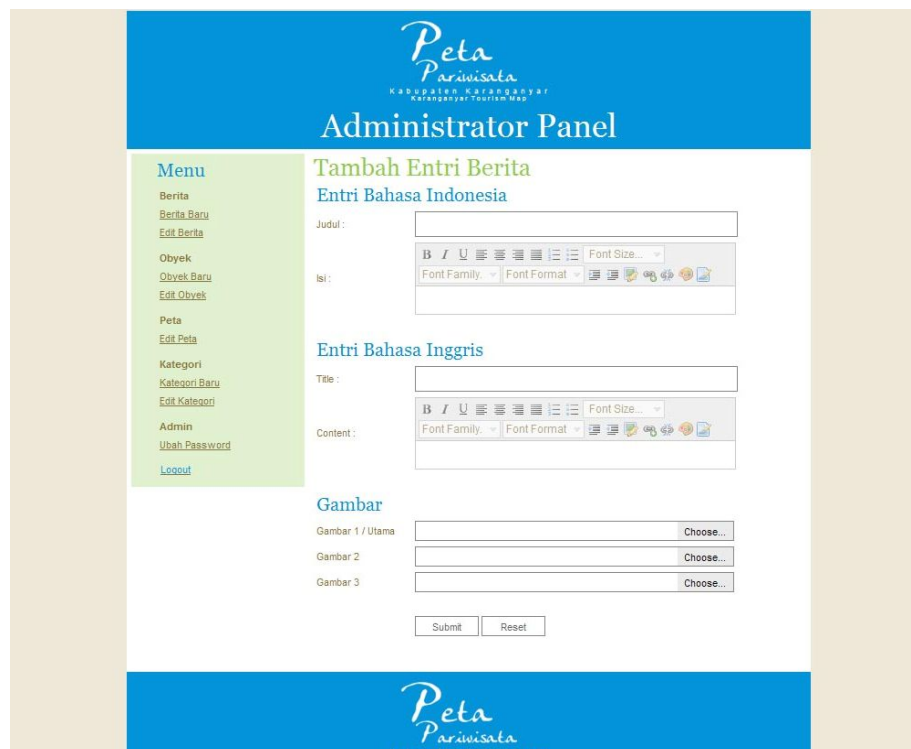


The image shows a web interface for the 'Administrator Panel'. At the top, there is a blue header with the logo 'Peta Pariwisata' and the text 'Kabupaten Karanganyar' and 'Karanganyar Tourism Map'. Below the header, the title 'Administrator Panel' is displayed. The main content area is a light green box containing a login form. The form has a label 'Administrator' above a password input field, a 'Password' label to the left of the input field, and a 'Login' button below the input field. At the bottom of the page, there is a blue footer with the same logo and text as the header, and the copyright notice 'Anwar Firdaus (c) 2010'.

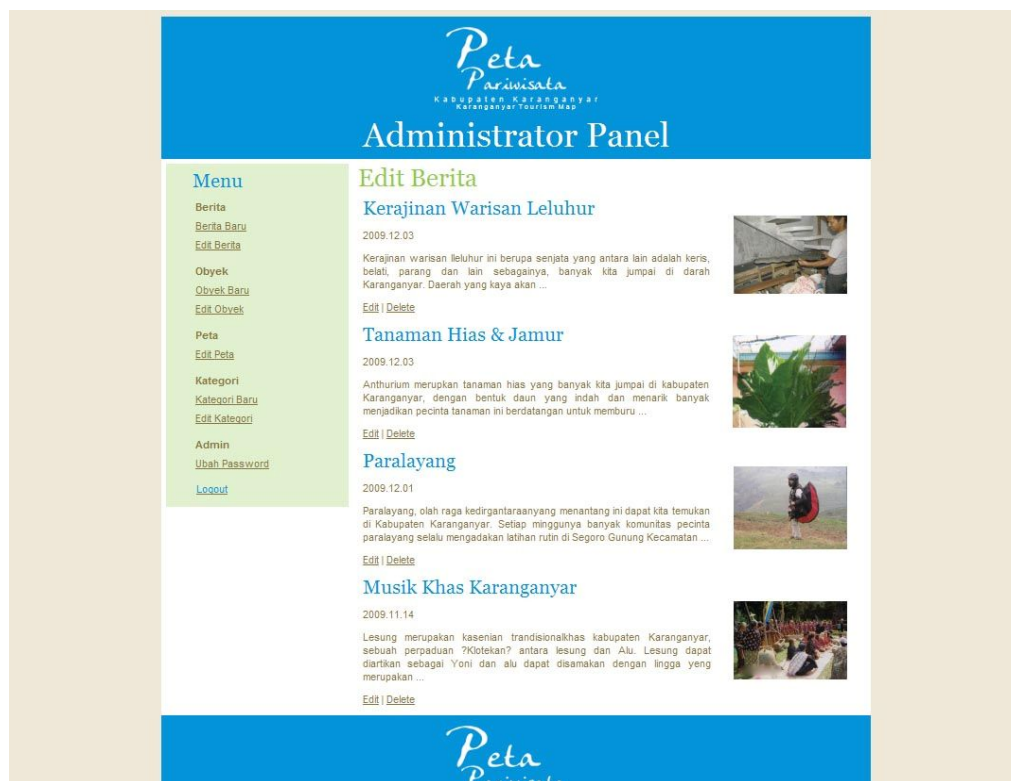
Gambar 4.11. *Login Administrator*



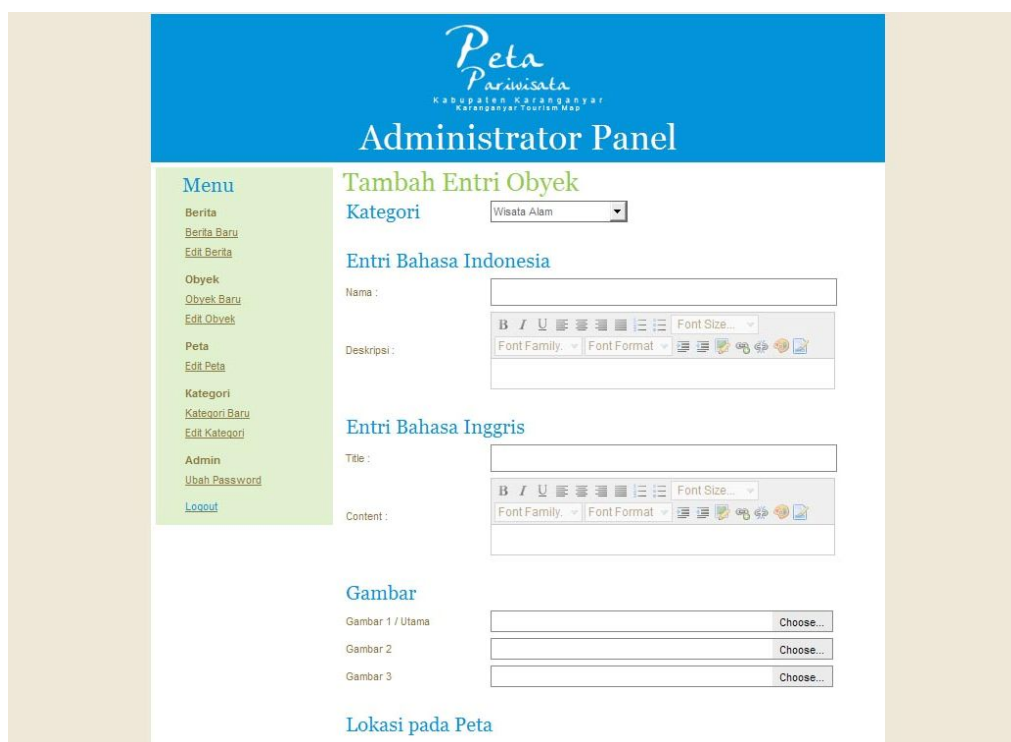
Gambar 4.12. Halaman Utama Administrator



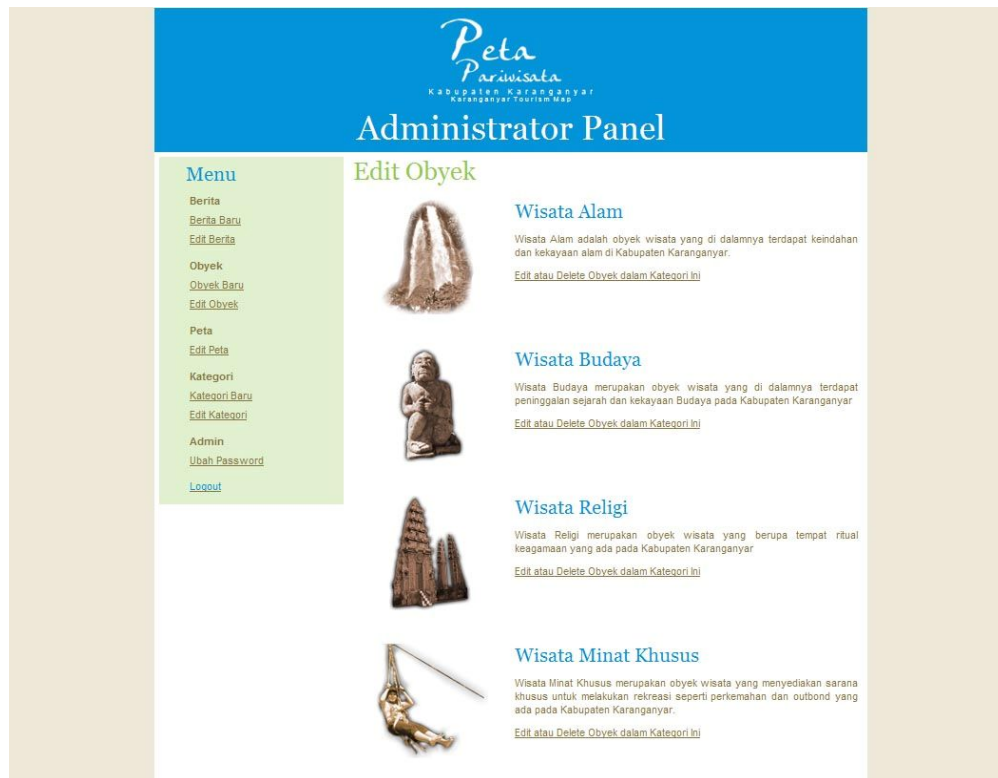
Gambar 4.13. Tambah Entri Berita



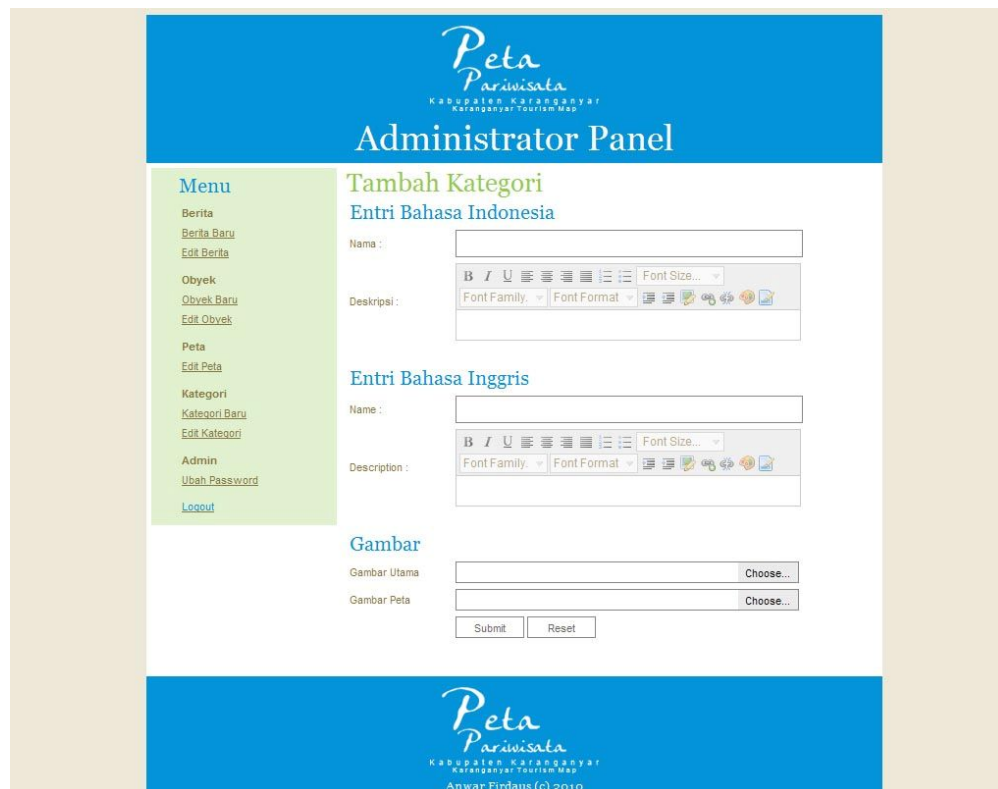
Gambar 4.14. *Edit* Entri Berita



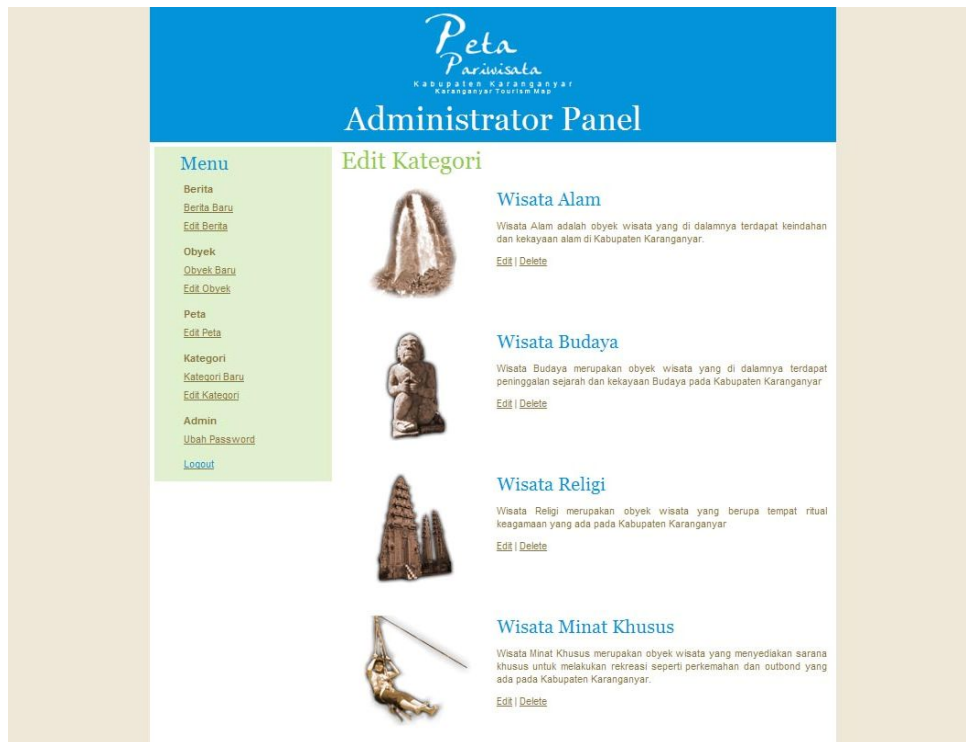
Gambar 4.15. Tambah Entri Objek



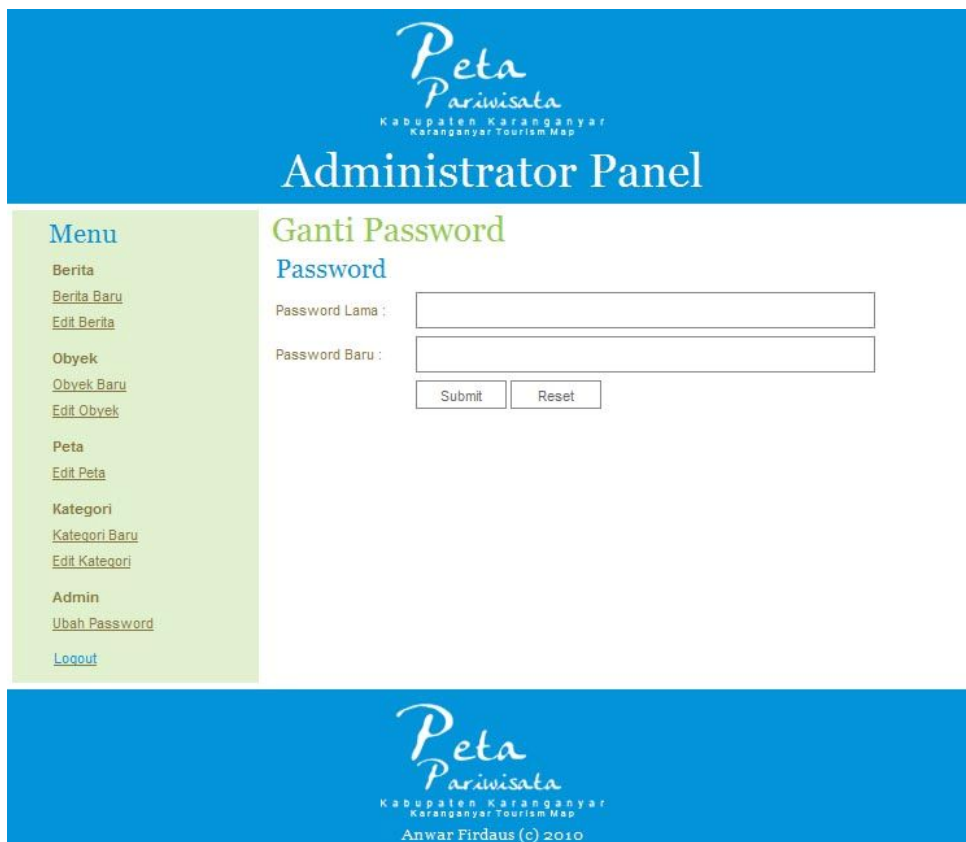
Gambar 4.16. *Edit* Entri Objek



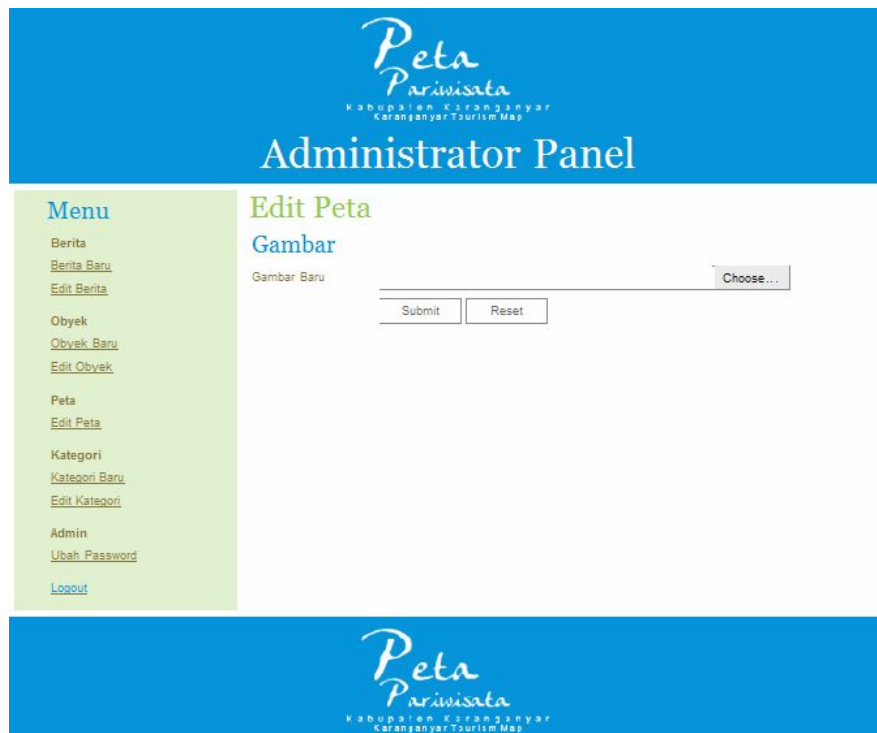
Gambar 4.17. Tambah Entri Kategori



Gambar 4.18 *Edit Entri Kategori*



Gambar 4.19. *Ubah Password Administrator*



Gambar 4.20. *Edit Gambar Peta*



Gambar 4.21. *Lihat dan Hapus Saran dan Kritik*

4.5. Kelebihan dan Kekurangan Sistem

Website peta wisata Kabupaten Karanganyar ini mempunyai kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

4.5.1. Kelebihan

- a. *Website* ini mempunyai fasilitas peta wisata yang menampilkan lokasi objek wisata Kabupaten Karanganyar.
- b. *Website* ini dapat ditampilkan dalam dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.
- c. *Website* ini mempunyai fasilitas pencarian objek wisata sehingga memudahkan pengguna untuk mencari informasi tentang objek wisata yang diinginkan.
- d. *Website* ini mempunyai fasilitas halaman *administrator* untuk menambah, mengubah dan menghapus data-data dalam *website* ini.

4.5.2. Kekurangan

Website ini masih memberikan tampilan yang berbeda pada *browser* yang berbeda. Pada *browser* tertentu seperti *Internet Explorer 6*, *web* ini tidak memberikan tampilan yang maksimal seperti yang diharapkan. Hal tersebut disebabkan oleh *bug* yang ada di dalam *website* peta wisata Kabupaten Karanganyar ini. Oleh karena itu perbaikan terhadap beberapa *bug* perlu dilakukan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan *website* peta wisata Kabupaten Karanganyar ini adalah sebagai berikut:

1. Telah dihasilkan sebuah *website* peta wisata Kabupaten Karanganyar. Dimana sistem tersebut dibuat berbasis *web* dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *Javascript* serta *MySQL* sebagai *database*-nya.
2. Peta wisata berupa file *shockwafe flash* dimana data-data objek wisatanya diambil dari file *XML*.
3. Web ini menampilkan data-data objek wisata yang ada di Kabupaten Karanganya secara lengkap disertai dengan foto objek wisata tersebut. Website ini juga menampilkan berita seputar wisata Kabupaten Karanganyar yang disertai dengan foto.
4. Fitur-fitur utama dalam *website* peta wisata Kabupaten Karanganyar ini adalah peta wisata, pilihan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, fasilitas pencarian obyek wisata dan *sidebar* berita wisata.
5. Program ini disertai fasilitas saran dan kritik karena pada web ini tidak disertai *guestbook*.
6. Tersedianya halaman *administrator* memberikan nilai tambah yaitu untuk manajemen *content* aplikasi sehingga memudahkan *administrator* meng-*update* data.

5.2 Saran

Untuk melengkapi informasi tentang wisata Kabupaten Karanganyar, informasi lain seperti informasi tentang hotel, penginapan, rumah makan, dan sarana transportasi juga perlu dimasukkan ke dalam *website* ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bakosurtanal.2007.*Peta Kabupaten Karanganyar*.Surabaya:PT Karya Pembina Swajaya
- Disparbud Kabupaten Karanganyar.2009.*Wisata Alam Kabupaten Karanganyar*.Karanganyar: Disparbud Kabupaten Karanganyar
- _____.2009.*Wisata Budaya Kabupaten Karanganyar*.Karanganyar: Disparbud Kabupaten Karanganyar
- _____.2009.*Wisata Minat Khusus Kabupaten Karanganyar*.Karanganyar: Disparbud Kabupaten Karanganyar
- _____.2009.*Wisata Religi Kabupaten Karanganyar*.Karanganyar: Disparbud Kabupaten Karanganyar
- Fajri, Zul EM.2003.*Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*.Jakarta: Difa Publisher
- Fathanshah.2001.*Basis Data*.Bandung: CV Informatika
- Febrian, Jack.2002.*Kamus Komputer dan Istilah Teknologi Informasi*.Bandung: CV Informatika
- FLABELL.2010.*Flash XML Tooltips*.www.flabell.com. Diakses pada 12 Mei 2010
- Jhonsen.2003.*Buku Latihan Membuat Berbagai Efek dengan Flash MX*.Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Jogianto, H.M.2000.*Sistem Informasi Berbasis Komputer, Konsep Dasar dan Komponen*.Yogyakarta:BPFE
- Jogianto, H.M.1999.*Pengenalan Komputer, Dasar Ilmu Komputer, Pemrograman, Sistem Informasi dan Intelegensi Buatan*. Yogyakarta: Andi
- Kendall, Kenneth F.2003.*Analisis dan Perancangan Sistem*.Klaten: PT Intan Sejati
- WAHANA.2004.*Membuat Website Interaktif dengan Macromedia Dreamweaver MX*.Yogyakarta: Andi
- WAHANA.2002.*Kamus Lengkap Dunia Komputer*.Yogyakarta:Andi
- Ramakrishnan, Raghu.2003.*Sistem Manajemen Database*.Yogyakarta: Andi

